PC SOLUCES

TROIS MAGAZINES EN UN

WWW.PCSOLUCES.COM

+ DE 60 PAGES DE TRUCS ET ASTUCES POUR FINIR VOS JEUX

4 SOLUTIONS ET GUIDES

TOMB RAIDER II version longue
RESIDENT EVIL 2
STAR WARS, LA MENACE FANTÔME
DUNGEON KEEPER 2

Détail page : 98

CD-ROM GRATUIT : TOUTE L'ACTUALITÉ DES JEUX

10 DÉMOS JOUABLES

- ARCADE POOL 2 • CASTROL HONDA
- SUPERBIKE 2000 • EXCESSIVE SPEED
- F22 LIGHTNING 3 • FIGHTING STEEL
- JEFF GORDON XS RACING
- MIDTOWN MADNESS • SHADOWMAN
- SYSTEM SHOCK 2 • TREAD MARKS

25 MINUTES DE DÉMOS EN PLEIN ÉCRAN :

- AGE OF EMPIRES II • C&C SOLEIL DE TIBERIUM
- DARKSTONE • DRIVER • PHARAON
- PLANESCAPE TORMENT • PRINCE OF PERSIA 3D
- QUAKE III • TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS

100 MO DE FICHIERS

SHAREWARES, ADD-ONS

+ FICHIERS SAUVEGARDES POUR FINIR :

ALIENS VS PREDATOR, DUNGEON KEEPER 2 , RESIDENT EVIL 2, STAR WARS : LA MENACE FANTÔME...

TESTS

KINGPIN

LE JEU SANS LIMITES

• THE TOURNAMENT • HEAVY GEAR II • DARKSTONE • C&C SOLEIL DE TIBERIUM • TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS • SHADOWMAN

N° 29 • Septembre 1999

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

L 9506 - 29 - 39,00 F

40 PAGES DE REPORTAGES, AVANT-PREMIÈRES ET PREVIEWS :

TOMB RAIDER IV, PHARAON, PLANESCAPE TORMENT, QUAKE III, AGE OF EMPIRES II, INDIANA JONES, BATTLEZONE 2...

POUR TOUT SAVOIR SUR CE QUE VOUS ALLEZ VOIR

© Disney

01 02 40 30 20 10®

Les Films, les Salles, même les Billets.

Appel normal non surtaxé

sur internet www.allocine.fr

AlloCiné, ça donne envie d'y aller !®

La chaîne musicale MCM www.mcm.net

SFR Accès direct CINE Soit 2463 (2F/appel + com. normale)

Ciné Live LE MAGAZINE DU CINÉMA

Europ 2

PC SOLUCES septembre 29

PC SOLUCES recherche
pour rejoindre son équipe :
TUEURS DE JEUX

Joueurs passionnés, expérimentés et motivés, sachant aussi "manipuler" la langue française

Envoyer CV et un test (deux feuillets minimum) à :
Claude Lucas - PC Soluces,
6 Bld du Général Leclerc
92115 CLICHY Cedex

(((ÉDITO)))

Vous croyez que ça n'arrive qu'à vous ?
Eh bien non. Nous aussi, tous les jours, nous pestons contre Windows, nous avons des bugs à n'en plus finir. Chaque jour, on est surpris par le manque de simplicité de l'informatique. Par exemple, cet été, je me suis acheté deux ordinateurs. Le disque dur faisait un bruit, clic, clic, dès qu'on le formatait. Dans deux mois, il allait me lâcher, c'est sûr. Je retourne donc à la boutique, Compucity, dans le 11e arrondissement. J'ai dû payer 80 balles pour qu'on me le change contre un autre modèle. Le plus beau, c'est qu'un des deux ventilateurs ne marchait pas du tout et que l'autre se lançait à la main. L'ordinateur était censé être installé lors de l'achat. Et les techniciens n'ont pas vu ça. Ajoutez à cela qu'on vous prend pour un crétin fini et que vous perdez du temps. Mais s'il n'y avait que ça ! Je ne vais pas vous faire le tour des galères informatiques quotidiennes, mais cela va du simple programme de désinstallation de Norton, infoutu de fermer ses propres applications jusqu'aux cartes incapables de rester stables plus de vingt minutes, comme les 3DFX 3000.
Quand on envoie un mail, ça ne répond pas. Dans n'importe quel autre domaine, on est remboursé, on nous fait des excuses. Les SAV sont aux abonnés absents. Je vais peut-être passer pour populiste mais franchement, que fait le gouvernement ? Ça coûterait cher de mettre en place une structure qui permettrait de ne pas lancer n'importe quoi sur le marché ? Je ne sais pas, mais pour le moment, on est les cochons payeurs.

Xavier Allard

(((SOMMAIRE)))

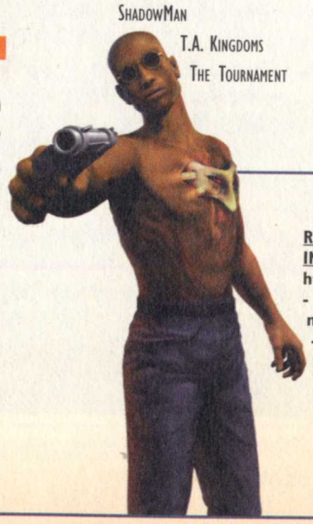
Bloc-notes/Courrier des lecteurs	4
News	6
Multimédia	18
Bouquins	19
Internet	16
Mises à jour	23
Previews	22
Tests	53
Budgets	94
CD-ROM	97
Add-ons	100
Dossier : Activate 99	102
Shopping	112
Système D	116
SOS	120
Triche Trash	122
Guide Tomb Raider II version longue	130
Guide Resident Evil 2	140
Guide Star Wars : La Menace fantôme	148
Guide Dungeon Keeper 2	164

Index des Previews

Abomination	41
Age of Empires 2	30
Aztec	49
Devil Inside	26
Driver	43
Excessive Speed	38
Extreme Biker	51
Faust	45
Gabriel Knight 3	42
Grand Prix 500	40
Imperium Galactica 2	47
Indiana Jones et la Machine Infernale	36
Panzer Elite	49
Panzer General 3D	48
Pharaon	46
Planescape Torment	34
Prince of Persia 3D	50
Revenant	51
Rogue Spear	44
Seven Kingdoms II	39
Sheep	45
Starfleet Command	47
Tomb Raider IV	22
Wargamer : Napoleon 1813	41

Index des Tests

Braveheart	(15 %)	83
C&C Tiberium Sun	(79 %)	80
Cydonia	(50 %)	92
Darkstone	(88 %)	68
F22 Lightning 3	(68 %)	92
Fly!	(79 %)	74
Football 2000	(47 %)	92
Force 21	(27 %)	83
Heavy Gear II	(82 %)	64
Kingpin	(88 %)	54
Lander	(58 %)	92
Mig Alley	(74 %)	83
Might & Magic VII	(76 %)	90
Re-Volt	(90 %)	76
Redguard	(58 %)	75
ShadowMan	(93 %)	84
T.A. Kingdoms	(61 %)	67
The Tournament	(87 %)	60



Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général :
Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directeur du développement :
Philippe Deleplace (phdcyber@aol.com)
Directrice commerciale et marketing :
Isabelle Weill
Chefs des ventes :
Claude Jaquier - (cljaquier@aol.com)
Tél : 01 41 06 44 40
Service abonnements :
Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 44 (abocyber@aol.com)
Commandes anciens numéros :
Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 33
Publicité :
GS Régie - Sylvain Attal
Tél : 01 55 21 02 50 - Fax : 01 55 21 02 55
Photogravure : Quadratin (Paris)
Impression :
SIEP (Bois Le Roi), SNIL (Fleurines)
Distribution :
Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique :
Tondeur SA, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 17
Éditeur responsable :
Jean Philippe Tondeur

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64
PC COLLECTOR - CINÉ LIVE
VIDÉO MUSIC - MUSIC UP!
AUTO LIVE - CONSOLES MANIA
(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/mn

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921
©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son cédérom ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Directeur de la publication :
Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)

Directeur de la rédaction :
Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur multimédia :
Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant multimédia :
Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique :
Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint :
Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares :
Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Couverture : Michaël Cambour
Premiers rédacteurs graphiques :
Vanessa Wajeman
Dominique Houlet
Fabrication :
Catherine Boyer
Première Secrétaire de rédaction :
Catherine Montagnon
Secrétaires de rédaction :
Richard El Mestiri (richardelm@yahoo.fr), Louis Berg, Gaëlle-Anne Mortaud
Responsable télématique :
Alain Milly (AlainMilly@aol.com)
Rédacteurs :
Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian, Sylvain Feirrera
Illustrations :
Yacine, Yann Lebecque

Illustration de couverture :
Kingpin © Interplay

Ce numéro comporte 1 CD-ROM gratuit (encarté entre les pages 98 et 99).

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

Prochain numéro : 30 septembre

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
http://www.pc-soluces.com
- Consultez le sommaire du numéro en kiosque
- Commandez les anciens numéros
- Abonnez-vous On-line
- Les dernières news des jeux vidéo
- Tous les sites des éditeurs
- Écrivez à la rédaction

C'EST PRATIQUE INTERNET : PENDANT MES VACANCES, JE SUIS RESTÉ EN CONTACT AVEC VOUS GRÂCE AUX MAILS. C'EST BIEN, ON EST LOIN DU BOULOT MAIS ON Y PENSE QUAND MÊME... J'AI REÇU DES TONNES DE MAILS DE PARTOUT, ET VOUS AVEZ POSÉ À PEU PRÈS TOUTES LES QUESTIONS QUI VOUS SONT PASSÉES PAR LA TÊTE. BON, J'AI RÉPONDU PERSO A QUASIMENT TOUT LE MONDE, EN DEHORS DE CEUX QUI SONT PUBLIÉS DANS CETTE PAGE BIEN SÛR, ET CEUX QUI ONT CRITIQUÉ NOTRE MAGAZINE PC SOLUCES, QUE NOUS VOUS CONCOCTONS CHAQUE MOIS AVEC AMOUR. BREF, VOUS M'AVEZ, SANS PEUT-ÊTRE LE SAVOIR, GÂCHÉ MES VACANCES, DÉJÀ TROP COURTES... BREF, MERCI DE VOTRE FIDÉLITÉ, DE VOS ENCOURAGEMENTS, ET JE DÉTESTE TOUJOURS VOS CRITIQUES !

le courrier des lecteurs

cyberyann@aol.com

POUR NOUS ÉCRIRE :
PC SOLUCES/CYBER PRESS • COURRIER DES LECTEURS •
92-98 BOULEVARD VICTOR HUGO • 92115 CLICHY CEDEX

Salut à toute l'équipe du meilleur mag de jeux vidéo (quand même !). Comme je sais que seuls des génies hantent la rédac, je me permets de vous poser deux questions très difficiles :
- Quelle est la meilleure solution pour visionner mes DVD sur ma télé étant donné que ni ma carte de décompression ni ma carte vidéo ne comportent de sortie TV ?
- Quel est actuellement le meilleur jeu de simulation de tennis sur PC ?
J'ai plein d'autres questions comme "qu'utilisez-vous comme logiciel pour la mise en page de votre mag ?" ou "qu'est-ce qu'un Jeff's game ?", mais je ne les poserai pas !
Répondez-moi sinon j'avale mon processeur, je m'assomme avec mon 19 pouces et je me pends avec le câble de mon intellimouse. Merci !

Olivier Corpace. (par mail)

Salut Olivier. Je suis désolé mais la réponse est coûteuse, car il faut que tu achètes un convertisseur VGA/RGB pour transformer le signal de la carte en signal compréhensible par ta télé. Ça coûte plus de 500 balles, mais tu vas être obligé d'en passer par-là.
Le meilleur jeu de tennis sur PC ? Facile : aucun.
Enfin, nous utilisons Quark XPress comme tous les pros, et un Jeff's Game est un jeu de stratégie complexe que lui seul apprécie.

Bonjour, en tant que passionné de l'information et spécialement du marché des jeux vidéo, je suis l'évolution du jeux sur PC depuis un bon moment. En regardant la situation aujourd'hui, je remarque qu'avec la rapidité de l'évolution des capacités techniques du PC et le prix de celui-ci qui ne va pas en s'améliorant, il semble devenir difficile, même quasi suicidaire pour un éditeur de produire un jeu PC et espérer un bon rendement financier. Ceux-ci se tournent plutôt vers le jeu sur console où le marché est beaucoup plus stable et lucratif. Il y a quelques années, lorsque le standard des PC se situait entre le P133 et le P200, nous avons vu apparaître un bon nombre de jeux PC sur le marché... Aujourd'hui ils se font de plus en plus rares... À votre avis, devons-nous nous attendre à un retour plus intensif des jeux vidéo sur PC ou cette industrie est-elle en train de mourir ?

Skippy007 (par mail)

Houla, quelle déprime... Je rentre à peine de vacances, et ça y est, j'apprends que je vais me retrouver au chômage car il n'y a plus de jeux sur PC. Personne ne m'a averti, c'est scandaleux ! Bon, j'arrête. Rassure-toi, il n'y a pas de gros problèmes sur le marché PC. Le prix des bécanes ne baisse pas, c'est un fait, mais pour le même prix, on a de plus en plus de puissance, ce qui équivaut à une augmentation du rapport qualité/prix. Certes, l'évolution ne suit pas une réelle nécessité, mais on sait bien qu'il est impossible d'arrêter le progrès et que les constructeurs ne survivent qu'en nous "forçant" à nous équiper toujours plus. Enfin, qu'on se rassure, le marché du jeu vidéo sur PC se porte très bien, même si 20% des jeux représentent 80% des ventes (comme dans toute activité économique malheureusement). Les boîtes de développement sont de plus en plus nombreuses, et les éditeurs se battent pour obtenir de nouveaux projets prometteurs. Voilà, continuez d'acheter des jeux, abonnez-vous à PC Soluces, abonnez votre famille, abonnez vos amis, abonnez vos ennemis... j'ai un loyer à payer et un chat à nourrir, moi !

Bonjour, je voudrais te poser des questions :
1- Est-ce que Starcraft Insurrection va bientôt sortir ? Si oui, peux-tu me donner la date ?
2- Quand sa soluce sortira-t-elle ?
3- Dans le numéro 17 de PC Soluces, pourquoi dit-on que Diablo 2 sortira en janvier 99 et dans le numéro 27 en octobre 99 ? (Mystère et boule de gomme)
4- Est-ce que dans votre prochain numéro vous pourriez nous donner un jeu complet ? (comme Heroes of Might and Magic 3)
Merci d'avance

Patrick (par mail)

Insurrection est un produit d'Aztech New Media, autorisé par Blizzard et distribué en France par Ubi Soft. Nous en avons déjà parlé dans le numéro de septembre 98, c'est dire s'il ne doit même plus être disponible en magasin à l'heure actuelle ! Pour ce qui est de la soluce, c'est hors de question, car Jeff, notre éminent spécialiste, ne trouve pas beaucoup d'intérêt stratégique à ce add-on.
Si la date de sortie de Diablo 2 ne correspond pas dans les deux numéros, c'est qu'elle a été reportée par l'éditeur. Les éditeurs sont des gros fourbes qui ne font que nous mentir. Enfin, concernant le jeu complet gratuit, y'a pas écrit "Presqu'offert" sur la couverture de PC Soluces, qui est avant tout un magazine. En plus, à 400 francs le numéro, on ne vendrait pas beaucoup...

Salut Yann, je suis sur le point d'acheter un Celeron 366 avec une carte mère équipée du chipset Via Apollo Pro+. Est-ce un bon choix ? Y aura-t-il des problèmes pour l'overclocker ? Comme je ne dispose que de peu d'argent, c'est de toutes façons le seul choix dont je dispose. En attendant ma nouvelle config', je continue à jouer sur un Pentium 233 MMX que j'ai poussé à 266 MHz. Pendant un mois, tout allait bien, mais ces derniers temps, il s'est mis à planter et à m'envoyer des messages d'erreur lors de mes parties de Half-Life. Je l'ai repassé à 233 MHz, et tout est rentré dans l'ordre. Mais la question subsiste : d'où cela pouvait-il venir ? Est-ce mon ventilo que je n'ai pas changé ou Windows 95 qui n'a pas apprécié la manœuvre ?

Manu (par mail)

Salut Manu, voilà bien l'un des sujets les plus épineux du monde du PC : l'overclocking ! Concernant ton Pentium MMX, il faut savoir qu'il n'y a pas de différence physique entre les différents processeurs d'une même famille, quelle que soit la cadence pour laquelle ils sont vendus. En effet, ils passent des tests et sont vendus avec une marge de sécurité. Il est donc parfois possible d'en accélérer la fréquence de fonctionnement, mais ce n'est pas systématique. Bref, tu as vécu ce que risque de vivre tout "overclockeur" en herbe. C'est le seul moyen de procéder : essayer et revenir en arrière si ça ne fonctionne pas. Généralement, la manœuvre est sans danger pour le processeur, pour peu que l'on n'exagère pas dans l'augmentation. Cela peut effectivement venir du ventilateur qui ne refroidit pas assez le processeur.

Pour ta question de carte mère et de Celeron, c'est plus complexe. Ce n'est pas tant le chipset que les réglages dont on dispose qui comptent. De plus, certains Celeron ne peuvent pas être overclockés, surtout les derniers (seuls les Celeron A le sont). Le plus simple est encore de demander son avis au revendeur : pour peu qu'il ne fasse pas partie d'une grande chaîne de distribution, il connaîtra par cœur les fonctionnalités de la config et ses possibilités d'overclocking.

Les éditeurs sont en vacances...

Bloc notes

LES JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE

1. DIABLO 2
2. DUKE NUKEM FOREVER
3. TIBERIAN SUN
4. V RALLY 2
5. GABRIEL KNIGHT 3
6. AGE OF EMPIRES 2
7. INTERSTATE 82
8. HEIST
9. GIANTS

LES JEUX QUE VOUS PRÉFÉREZ

1. HALF-LIFE
2. BALDUR'S GATE
3. LA MENACE FANTÔME
4. FIFA 99
5. STARCRAFT
6. RESIDENT EVIL 2
7. NEED FOR SPEED 3
8. SIM CITY 3000
9. COMMANDOS
10. RAINBOW 6

LE TOP DE LA RÉDACTION

JEFF - RODOLPHE - XAVIER : SHADOWMAN - LUIS : QUAKE 3 DÉMO
FRANÇOIS : REVOLT - YANN : UNREAL TOURNAMENT

LE TOP PREVIEWS DE LA RÉDACTION

XAVIER : THE SIMS
RODOLPHE : MESSIAH - LUIS : BATTLEZONE II
JEFF : AGE OF EMPIRES II - DEVIL INSIDE
FRANÇOIS : GP 500 - YANN

LES MEILLEURES VENTES DU MOIS DERNIER

1. DUNGEON KEEPER 2
2. STAR WARS : RACER
3. ALIENS VS PREDATOR
4. STAR WARS : LA MENACE FANTÔME
5. CIVILIZATION CALL TO POWER
6. OUTCAST
7. NEED FOR SPEED : CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ
8. SIM CITY 3000
9. STARCRAFT BROODWAR
10. BALDUR'S GATE

LES SORTIES PRÉVUES POUR LE MOIS DE SEPTEMPBRE

STARFLEET COMMAND (VIRGIN)
HAZARD (VIRGIN)
CHESS 99 (VIRGIN)
HOMEWORLD (SIERRA)
PGA CHAMPIONSHIP GOLF 99 (SIERRA)
PAVILLON NOIR (EIDOS)
SOUL REAVER (EIDOS)
PIZZA SYNDICATE (EIDOS)
NATIONS (GT)
PANZER ELITE (GT)
DRIVER (GT)
RESPECT INC. (GT)
WRLD WAR II GI
LEGO FRIENDS (GT)
LA ROUE DU TEMPS (GT)
JAGGED ALLIANCE 2 : GUERILLA (UBI SOFT)
OFF ROAD (UBI SOFT)
DEVIL INSIDE (CRYO)
SPACE INVADERS (ACTIVISION)
CALL TO POWER ADD-ON (ACTIVISION)
CASTROL HONDA SUPERBIKES 2000 (UBI SOFT)
EXCESSIVE SPEED (UBI SOFT)
F22 LIGHTNING 3 (UBI SOFT)
STAR WARS : LA MAGIE RÉVÉLÉE (UBI SOFT)
MIG ALLEY (UBI SOFT)
MAD DOG (UBI SOFT)
SETTLERS 3 MISSION DISK (UBI SOFT)

MES QUATRE JEUX PRÉFÉRÉS POUR LE HIT-PARADE DES LECTEURS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....

LES DEUX JEUX DONT J'ATTENDS LA SORTIE AVEC IMPATIENCE :

1) .....
2) .....

JE SOUHAITE VOUS VOIR PUBLIER DES AIDES POUR LES JEUX SUIVANTS :

1) .....
2) .....
3) .....
4) .....
5) .....

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
.....
.....
CODE POSTAL : .....
VILLE : .....

À DÉCOUPER OU À RECOPIER ET À RETOURNER À : PC SOLUCES — BLOC-NOTES, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

TOUS LES COUPONS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE.

on vous dit tout

LA NON-SUITE DE WARZONE 2100

Vous connaissez le wargame temps réel 3D Warzone 2100? Eh bien, Earth 2150 n'en est pas la suite, mais celle de Earth 2140, un autre wargame temps réel qui commence à dater et qui laissait déjà à désirer. Bref, Topware Interactive développe Earth 2150, un RTS game (pour faire branché) qui vous proposera un environnement 3D temps réel, le cycle jour/nuit, 90 missions, une cinquantaine de séquences cinématiques, trois camps (donc 3 stratégies, 3 interfaces et 3 thèmes musicaux différents), un mode multijoueur supportant 15 participants, une gestion de l'expérience, un système de création de troupes assez élaboré (ressemblant à celui de Machines) et des combats terrestres, aériens ou maritimes. Date de sortie annoncée : octobre 99.

LE SAINT PATRON D'INTERNET

Le Vatican, sous la pression populaire, doit se prononcer sur le choix d'un saint patron pour Internet. Le favori est Isidore de Séville, un évêque ayant écrit au VIIe siècle une encyclopédie étymologique, « Etymologiae sive Origines », dont l'organisation ressemble, de loin, dans le noir et par grand vent, à une structure arborescente informatique. S'il y a besoin d'un saint pour la drogue, je propose Saint Ildéfonse (l'archevêque de Tolède mort le 23 janvier 667. Je ne plaisante pas, il existe, c'est son vrai nom. Ça s'écrit aussi Ildéphonse).

GARI DIT CULE

Le champion d'échecs Gari Kasparov, qui s'est fait torcher l'an dernier par Deep Blue, le super-calculateur d'IBM, n'est pas encore par terre : il propose maintenant, sous l'égide de MSN, une partie contre le monde entier. Il suffit de s'inscrire sur le site (oui, bien sûr, Microsoft récolte des infos sur vous, vous pensiez qu'ils faisaient ça par bonté d'âme ?) pour faire partie de l'équipe « Le monde entier », après quoi vous êtes appelé à voter tous les deux jours pour déterminer quel sera le prochain mouvement. Au moment où j'écris cet article, le match, qui a commencé fin juin, n'est pas encore terminé, mais le pauvre Gari n'a pas l'air en bonne posture (je n'y connais rien aux échecs, disons qu'il a deux pions de moins que le reste du monde). J'espère pour lui qu'il ne va pas se vautrer, parce qu'il en serait réduit, pour faire un peu d'argent, à organiser des matchs « Kasparov contre le Club du Troisième Âge de Cergy-sur-Marne », ou « Kasparov contre la classe de sixième B du collège Ernest Sellier de Champigny ».

Les Rencontres européennes de la jeune création numérique se tiendront à Valenciennes du 24 au 27 novembre. On pourra y voir des rides en 3D, des créations originales, assister à des colloques sur le jeu vidéo ou encore l'image de synthèse.

BILLOU À 49,90F CHEZ AUCHAN

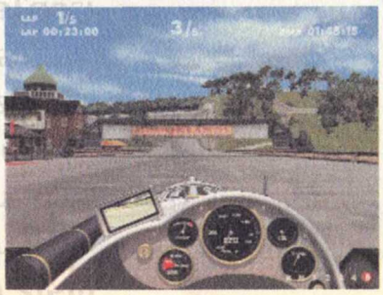
Microsoft est en procès avec une petite boîte nommée Bristol, qui accuse Billou de s'être servi d'elle pour pénétrer le marché Unix (par le biais de NT) et de l'avoir laissée tomber comme une vieille chaussette une fois le but atteint. Bill Gates a témoigné lui-même en personne sous la forme d'une cassette vidéo diffusée pendant le procès. Il a déjà fait ça plusieurs fois lors du procès anti-trust dont il est l'objet, à tel point qu'il va bientôt devenir plus économique qu'il fasse une cassette standard, en vente dans le commerce, dans laquelle il proteste de son innocence et de sa bonne foi. Ainsi, si l'idée vous vient de reprocher quelque chose à Microsoft, il vous suffit d'en regarder un passage pour être rasséréné : « Comment pouvez-vous penser que Microsoft vous veut du mal ? Nous dépensons des milliards pour faire votre bonheur ! Pourquoi croyez-vous que nous enregistrons vos données personnelles ? Nous cherchons à mieux vous connaître pour vous mieux vous servir ! Pourquoi dites-vous que nous copions les produits des autres ? Nous avons TOUT inventé ! ».

GAMMA COUPE PLUS BLANC

Le Centre médical de Boston vient de mettre au point un système permettant d'effectuer des opérations chirurgicales sur le cerveau sans avoir à ouvrir la boîte crânienne. D'abord, on fait passer une IRM au patient (Imagerie à Résonance Magnétique), qui permet d'obtenir une vue en 3D du cerveau et d'y repérer les lésions et tumeurs. Un logiciel traite ces données en temps réel et gère le positionnement d'un « couteau gamma » vers la lésion à traiter. Le couteau gamma, c'est un instrument émettant 200 rayons gamma qui convergent vers un point précis. En dehors de leur point de convergence, ces rayons n'affectent en rien le cerveau ; ce n'est que lorsqu'ils sont réunis que leur puissance est suffisante pour détruire des cellules. Triple avantage : pas de trépanation, pas d'anesthésie (c'est totalement indolore), et une précision parfaite. Unique inconvénient : c'est très cher...

À LA MODE

Microsoft offre, aux USA seulement, un PC gratuit (sans moniteur) à quiconque signe (et paye d'avance) un abonnement de trois ans à Microsoft Network (MSN), soit environ 4000 francs.



MICROPROSE LANCE UN SOS

Taper l'incruste dans les news n'est pas chose facile et le prétexte doit être "béton" pour trouver quelques lignes étrangères dans ces pages. J'aurais bien parlé des OGM, des Bio-Puces ou de la pilule du "manque", mais l'occasion faisant l'intrusion, et puisque je suis allé voir un jeu de voitures à SIlverstone, cette news n'est exceptionnellement pas rédigée par MM. Desangles et Lebecque, mais par M. Baldjian.

Tout ça pour dire que Microprose va sortir un jeu de course automobile rétro, dans le genre Grand Prix Legend. Ce jeu intitulé Spirit of Speed (d'où le SOS..., ne vous inquiétez pas, on a encore quelques chances d'avoir un GP3) reprendrait la saison 1937, avec bien sûr les voitures et les pilotes participant au championnat cette année-là. Graphiquement, c'est beau, c'est très beau, tout en 3D, avec des cockpits magnifiques. Le comportement physique des voitures semble d'époque : suspension en tongue, frein en liège et moteur à élastique.

Pas beaucoup plus à dire pour l'instant, le jeu est encore en développement, mais semble très bien s'annoncer. La prochaine fois qu'on en reparlera, ce sera dans les previews, je ne voudrais surtout pas gêner....

TOUTES LES PETITES LETTRES QUI CONSTITUENT CES NEWS ONT ÉTÉ TAPÉES BIEN DANS L'ORDRE PAR MICHEL DESANGLES, YANN LEBECQUE ET FRANÇOIS BALDJIAN

FUCK LINUX

Le source de Linux est truffé de grossièretés. Elles n'apparaissent pas lors de l'utilisation, ce sont uniquement des remarques dont les programmeurs parsèment leur code pour l'expliquer. Quiconque a déjà programmé sait qu'on écrira plus facilement « REM bouge ce putain de pointeur » que « REM attribue une nouvelle adresse au pointeur ». Et quiconque n'a jamais programmé comprendra aisément cette analogie : c'est comme si on avait gravé une grossièreté à l'intérieur du réservoir d'essence d'une voiture. Un type, qui cherchait à voir si y avait pas marqué des conneries dans son réservoir – pardon, qui cherchait si par hasard il n'y avait pas le mot « fuck » dans le source de Linux, l'a trouvé, et s'en est plaint dans un forum de discussion. Linus Torvald, le créateur de Linux, a répliqué : « Je ne censurerai pas le source. Les gens croient qu'être vulgaire, c'est ne pas être professionnel. Mais si vous croyez que les professionnels ne jurent pas, c'est que vous avez passé votre vie soit dans un monastère, soit sur un terrain de golf ».

Microsoft en a marre de se faire traiter de flic, à force de faire la chasse aux pirates. Pour effacer cette image, il donnera désormais la moitié des fonds récoltés à des organismes de charité. Flic, et en plus hypocrite !

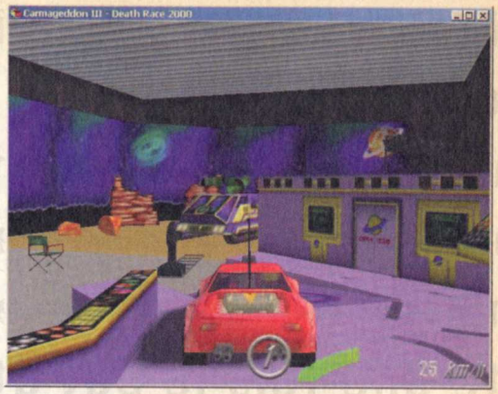
JE CAUSE DANS L'INTERNET

Le moteur de recherche Excite vient de lancer un truc plutôt pas mal, pour ne pas dire plutôt vachement bien : le Voice Chat. Il suffit de cliquer sur cette option sur la page d'Excite pour se retrouver dans des forums contenant dix personnes au maximum, qui peuvent discuter entre elles à haute et intelligible voix. Pas de logiciel à installer, c'est un simple plug-in qui se télécharge en quelques secondes ; pas de compte à créer, pas d'abonnement à souscrire, il suffit d'avoir un micro (phone) branché sur son PC pour pouvoir participer. Lorsqu'on appuie sur la touche "Ctrl", le PC numérise la voix et l'envoie sur le réseau en temps réel. Voilà de quoi faire des conférences à plusieurs sans passer par les fourches caudines – c'est-à-dire les tarifs prohibitifs – des télécoms.

La RIAA (la SACEM américaine, pour ainsi dire) a laissé tomber ses poursuites contre Diamond et son lecteur mp3 Rio. Diamond a promis de respecter le standard SDMI, proposé par la RIAA, qui restreint la possibilité de copier des morceaux de musique en numérique.

Logitech va sortir une souris à force feedback. On est comme vous, on attend de voir.

VIVE LES TRACES DE PNEUS!



Et voici quelques images de Death Race 2000, la suite du très controversé (par familles en transe) Carmageddon. Cette suite proposera 45 courses prenant place dans 10 environnements différents, plus de 30 missions et 15 arènes Deathmatch. Les courses seront plus dangereuses qu'avant grâce à l'intégration de pièges comme des grues. SCi a décidé de rendre ce jeu plus impressionnant, en annonçant que son moteur 3D permettrait d'obtenir deux fois plus de fps et une distance d'affichage doublée. Carrément ! On attend de le voir tourner pour crier notre joie, car il faut bien avouer que les épisodes précédents, s'ils étaient on ne peut plus drôles, n'en étaient pas moins assez laids et mal réalisés.

Kevin Mitnick, hacker de son état, a été condamné le mois dernier à quatre ans de prison et 24.000 francs d'amende, alors que le procureur en avait réclamé 9 millions. Comme il a déjà fait de la préventive, il ne lui reste que six mois à tirer. En revanche, il lui est interdit d'approcher un téléphone portable, un ordinateur, un modem, un émetteur, un récepteur, ou de posséder un quelconque mot de passe pendant trois ans.

INTERNET, C'EST PRATIQUE

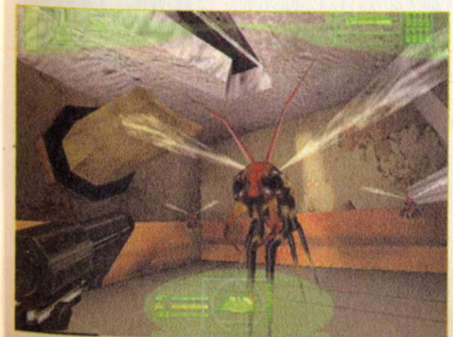
En se baladant sur le Net, nous sommes tombés sur le site de Mirage Media qui développe pour Noël 2000 "Warhammer 40000: Agents of Death". Vous voulez en apprendre plus ? OK, voici ce qu'ils en disent sur leur site : "oficjalnie potwierzamy krazaca od pewnego czasu plotke ne temat tworzonej przez nas na licencji Games Workshop gry FPP osadzonej w realiach Warhammer 40.000. Gra korzysta z ulepszonego engine Mortyra. Jej aktualny status to wczesna Alfa. Szczegoly wkrotce..." (heu, Michel : c'est quoi l'extension ".pl" à la fin de l'adresse url ?)

J'VEUX BIEN ATTENDRE JUSQU'EN 2030, À LA LIMITE...

Il y a quatre mois environ de cela, nous vous parlions de Canal+ Football 99. On a reçu un nouveau communiqué de presse, et le jeu s'appelle Canal+ Football 2000, parce qu'il faut voir loin. Je ne rentrerai pas dans les détails, le football européen me passionnant autant qu'un séminaire action de vente et motivation du staff. Ne confondez pas avec Microsoft Football 2000, qui est, lui, officiellement mauvais.

ALICE AU PAYS DES MASSACRES ?

DES ANCIENS D'ID SOFTWARE SONT EN TRAIN DE DÉVELOPPER, POUR LE COMPTE D'ELECTRONIC ARTS, UN 3PS (THIRD PERSON SHOOTER OU DOOM-LIKE) SE DÉROULANT DANS LE MONDE... D'ALICE AU PAYS DES MERVEILLES ! QUOI ? L'ŒUVRE DU GRAND LOGICIEN LEWIS CARROL RÉDUITE À UN SIMPLE JEU DE MASSACRE EN 3D ? LE CHAPELIER FOU SNIPPANT LE CHAT DU CHECHIRE ? RÉPONSE VERS LA FIN DE L'AN 2000, DATE BIEN FLOUE DE SORTIE DE CE JEU (MAIS ON VOUS TIENDRA QUAND MÊME INFORMÉ ENTRETEMPS!)



FORSAKEN DANS TON JARDIN !

Stromlo Entertainment développe actuellement Splinter, un jeu de tir 3D pour Electronic Arts. Ce jeu se déroule après qu'une expérience de miniaturisation a mal tourné, et qu'un vaisseau miniature a été volé. On se battra donc contre des ennemis inoffensifs en temps normal, comme des fourmis, mais aussi des constructions faites par l'homme, comme des tourelles, des vaisseaux... Aucun bonus "flottant" ne sera intégré dans le jeu, et il faudra utiliser les ressources naturelles pour alimenter le vaisseau et combattre au mieux l'ennemi.

PLUS C'EST CON, PLUS C'EST CON

Vous connaissez la dernière de l'ELSPA, la boîte qui lutte contre le piratage des jeux vidéo en Europe ? Non ? Eh bien cette association lance une grande campagne de pub basée sur l'information suivante : 80% des personnes arrêtées pour piratages sont aussi accusées de trafic de drogue, prostitution, vol et autres crimes. Conclusion de l'ELSPA : jouer avec un jeu piraté mène à la drogue, au proxénétisme, au vol et autres crimes... Et saviez-vous que 100% des accidentés de la route ont bu du lait ? Conclusion de l'ELSPA : buvez du lait et vous mourrez sur l'autoroute!

Electronic Arts France vient d'acquérir la licence Ligue Nationale de Football. L'éditeur devrait donc nous proposer bientôt un jeu de football placé dans le Championnat de France D1 et D2.

BSA shériff

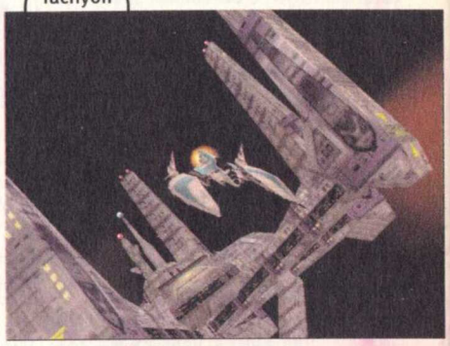
La Business Software Alliance, association luttant contre le piratage, vient en Angleterre de recevoir des remontrances de la part de la Chambre de Commerce et d'Industrie pour pratiques intimidatoires (pardonnez le néologisme). En effet, la BSA envoyait d'abord un courrier aux petites entreprises leur demandant de faire la liste des logiciels qu'elles utilisaient en prouvant qu'elles les avaient achetés ; puis, si elles ne répondaient pas rapidement, elle envoyait un second courrier leur intimant de répondre, libellé de telle manière qu'on pouvait croire que c'était un courrier officiel, et menaçant de les inscrire dans une liste d'entreprises suspectes sans réponse rapide de leur part. Ce n'est pas la première fois que la BSA se fait taper sur les doigts. On les compare volontiers à des chasseurs de prime à la solde de Microsoft, du genre qui estime qu'il n'est pas nécessaire de respecter la loi quand on pourchasse des criminels, et qui considère que tout le monde est coupable sauf preuve du contraire. Bref, un bon conseil : si vous recevez un courrier de la BSA, n'y répondez pas, ne les laissez pas entrer, ils n'ont aucun droit d'aucune sorte. Envoyez-

CD minute

Digital On-Demand a réussi à convaincre Sony de devenir le premier label musical à proposer son catalogue par téléchargement. Pas chez vous, donc pas par Internet, mais dans les magasins. L'acheteur choisit son CD, qui est, en une minute, téléchargé et gravé, la pochette imprimée en couleurs, et le tout assemblé dans un boîtier par le vendeur. Le but est d'éviter la forte proportion d'acheteurs qui rentrent dans un magasin à la recherche d'un CD précis, ne le trouvent pas et s'en vont. La fabrication sur place des CD élimine totalement les problèmes de stock, et donc le problème de l'article manquant. Reste maintenant à convaincre les autres éditeurs (parce que sinon, ça ne résout pas le problème de l'acheteur qui cherche un CD précis, mais pas édité chez Sony).

Le procès Microsoft s'étire en longueur. Il faudra plusieurs mois au juge en charge de l'affaire pour parvenir à un verdict, et s'il y a appel, la cour suprême prendra encore trois ans pour donner son avis. Ça nous amène à 2003. En attendant, la dernière passe d'armes des avocats aura lieu le 21 septembre. D'ici là, il reste quelques témoins à entendre et toutes les plaidoiries.

Tachyon



on vous dit tout

Tank you, Novalogic !

Novalogic éditera le mois prochain Armored Fist 3 M1A2 Abrams, un jeu de tanks qui fait suite à Armored Fist 2, qui lui-même faisait suite à Armored Fist. Cette simulation utilisera le devenu pénible moteur Voxel (ça allait il y a trois ans, mais on aimerait bien profiter des Voodoo5 et TNT15). Dans un genre plus original, du moins pour l'éditeur, on attend Tachyon - The Fringe (qui n'est pas une marque de vêtements), un jeu d'action dans l'espace dans la lignée de Conflict Freespace. Ce jeu, qui s'annonce très beau, est attendu pour le mois prochain !

Armored Fist

Le téléphone qui tue

Les fabricants de téléphones cellulaires ont financé une étude de 150 millions de francs afin de prouver que les portables sont sans danger. Raté : l'étude confirme une nette augmentation des tumeurs, une croissance anormale des cellules sanguines et des modifications de l'ADN chez les rats exposés aux ondes des portables. Déjà, choper un cancer, c'est dur, mais se le faire facturer trois francs la minute, c'est le comble !

Y2K ©™®

Un américain a eu l'excellente idée de déposer le terme « Y2K » (abréviation américaine de « An 2000 ») en 1997. Aujourd'hui, il demande aux compagnies qui utilisent le terme à des fins financières de lui payer une licence. Certaines abandonnent l'usage du terme en question, d'autres s'en foutent et prétendent que c'est de toutes façons un terme générique. Il reste six mois à ce petit malin pour essayer d'en tirer quelque profit, après quoi il sera trop tard. C'est saisonnier, comme boulot...

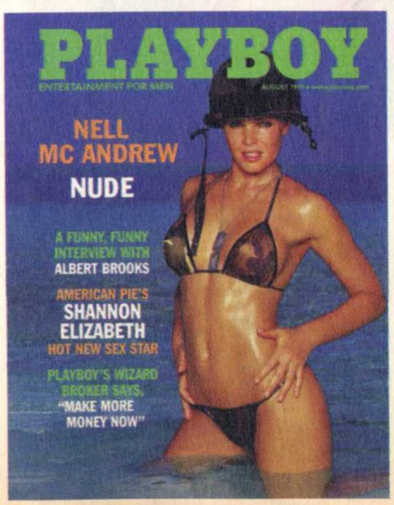
La Commission de Bourse américaine enquête sur Microsoft, qui jouerait avec les « provisions » (dans les bilans, ce sont des sommes d'argent affectées à des impondérables) pour présenter des chiffres d'affaires toujours en progression régulière.

Corps design

Core Design n'a pas apprécié que l'édition anglaise de Playboy associe le modèle Nell McAndrew à l'héroïne de Tomb Raider, craignant que son image informatique n'en soit "ternie à jamais". Le magazine a donc eu une semaine de retard en kiosque. Si le site a été corrigé, en revanche, l'édition américaine du magazine n'a pas été touchée par ces reproches, et s'est vendue à plus d'un million et demi d'exemplaires. Espérons, pour notre part, que contrairement au troisième volet, Tomb Raider IV sera suffisamment bon pour ne pas ternir à jamais l'image de marque de Core Design!

Encore un virus

En juin dernier, le virus WinExploreZip a effacé des fichiers sur des dizaines de milliers d'ordinateurs aux Etats-Unis, principalement chez les utilisateurs de produits Microsoft, le virus en question s'attaquant principalement aux fichiers Word, Excel et Powerpoint. Le FBI enquête. Le plus étonnant, c'est qu'ils arrivent parfois à retrouver l'auteur du virus simplement en examinant le code du logiciel. Dis-moi comment tu programmes, je te dirai où t'habites.



CHOISIS TON CAMP!

The Logic Factory, boîte de développement à laquelle on doit Ascendancy, développe en ce moment Seeker, un jeu de rôles. Ce jeu vous mettra dans la peau d'un mutant après qu'une catastrophe a ravagé la Terre et que vous êtes passé à travers une porte dimensionnelle. Vous vous retrouverez donc sur une planète inconnue, et deux choix s'offriront à vous : faire en sorte de redevenir un humain et sauver la Terre ou vous accommoder de votre nouvelle peau en maintenant la paix sur votre nouvelle planète. Pas de date de sortie annoncée pour le moment.

PC SOLUCES, UNE REVUE SÉRIEUSE

Suite à notre dossier consacré aux offres «Internet gratuit», World Online Liberté tient à préciser que l'offre a été modifiée depuis la fin du mois de juin. L'offre est ainsi poursuivie sans limitation dans le temps, ni frais de mise en service. L'offre a en outre été enrichie avec la possibilité de disposer d'un nombre d'adresses e-mail illimité, 25 Mo d'espace d'hébergement et de nombreux autres nouveaux services. Dont acte, comme on dit dans les revues sérieuses. Comme quoi PC Soluces est bien une revue sérieuse. CQFD.

LA TROISIÈME VOIX

Third Voice est un logiciel qui pourrait concourir dans la catégorie « post-it virtuel » : il permet d'annoter n'importe quel site sur Internet, en y laissant un message que d'autres utilisateurs, équipés du même logiciel, pourront lire lorsqu'ils se rendent sur le site en question. Excellent moyen de donner une note à un site, par exemple, ou de faire de la publicité pour un autre site, ou de le descendre en flammes de manière tout à fait anonyme. Bien sûr, les opérateurs de site sont fous de rage, et tentent par tous les moyens de faire interdire Third Voice, en arguant du droit d'auteur (on ne peut pas modifier une œuvre de l'esprit quand on n'en est pas l'auteur), du non-respect de la vie privée (annoter un site, c'est comme tagger un mur chez quelqu'un d'autre), etc. Ils l'accepteraient à la limite si l'utilisateur était obligé de demander la permission à l'auteur d'un site avant d'y apposer ses commentaires. Bien entendu, Third Voice s'y oppose formellement, car l'intérêt du soft s'en trouverait fort amoindri. Les avocats des deux parties évaluent leurs chances ; on s'attend à une attaque d'un moment à l'autre.

L'ACCOLADE D'INFOGRAMES

Vous connaissez le titre des deux prochains jeux d'Infogrames (prévus pour l'an prochain, dit aussi 2000) ? C'est Test Drive Cycles et Test Drive Le Mans. Bizarre qu'Accolade ne semble pas poser de questions quant aux titres qui rappellent quelque peu celui de sa série fétiche Test Drive ? C'est qu'Infogrames distribue Test Drive 5 de Pitbull Syndicate. Bref, Test Drive Cycles sera un jeu de courses de motos, et Test Drive Le Mans sera un jeu de courses à Le Mans (courses de Deschiens de toutes les couleurs...)

Vrigin commencera dès cet automne à graver des CD à partir de morceaux téléchargés sur Internet, directement dans les Mégastores. Pour environ 60 francs, vous pourrez partir avec un CD de dix morceaux, choisis parmi quelques centaines (pour l'instant).

En passant, rapidement, nous vous signalons que pour l'achat d'un PC HP Pavilion, HP vous rembourse 500 francs sur l'achat d'un périphérique, 750 pour deux ou 1000 pour trois.

S3, le fabricant de cartes vidéo bien connu, vient de racheter Diamond Multimédia, le fabricant de cartes vidéo bien connu, qui est aussi le créateur du Rio PMP300, le lecteur audio de fichiers mp3 bien connu. Coût de l'opération : un milliard de francs.

LA 3D VA FAIRE UN BOND EN AVANT !

GRANDE NOUVELLE, NVIDIA ET SGI SE SONT ASSOCIÉS POUR CRÉER LES CARTES 3D DU FUTUR. DIT COMME ÇA ON SE DEMANDE CE QUE ÇA A DE "RÉVOLUTIONNAIRE", MAIS ON COMPREND MIEUX QUAND ON SAIT QUE SGI N'EST AUTRE QUE SILICON GRAPHICS ! L'UN DES FUTURS PRODUITS, ANNONCÉ POUR LA FIN D'ANNÉE, EST UN CHIPSET QUE NVIDIA A BAPTISÉ DU NOM DE CODE NV10. LE NV10 DEVRAIT CONTENIR ENVIRON DEUX FOIS PLUS DE TRANSISTORS QU'UN PENTIUM III ET PRENDRE EN CHARGE LE CALCUL DE LA GÉOMÉTRIE 3D, APPELÉ AUSSI TRANSFORM AND LIGHTNING, T&L POUR LES TECHNOFREAKS. IL LIBÉRERA DONC ÉNORMÉMENT DE RESSOURCES POUR LE PROCESSEUR, QUI DOIT, AVEC LES CARTES 3D DU MOMENT, CALCULER LA SCÈNE 3D AVANT D'ENVOYER LES DONNÉES À LA CARTE. NVIDIA ANNONCE DONC DES PERFORMANCES DEUX FOIS SUPÉRIEURES À CE QUE L'ON CONNAÎT ACTUELLEMENT, ET LA BONNE NOUVELLE, C'EST QUE OPENGL (SIGNÉ SILICON GRAPHICS) ET DIRECTX 7.0 SUPPORTENT DÉJÀ LE T&L : LES JEUX UTILISANT CES DEUX LIBRAIRIES DEVRAIENT DONC BÉNÉFICIER DU GAIN DE PUISSANCE. VIVEMENT DANS CINQ ANS, LORSQUE LES ACTUELLES SCÈNES CINÉMATIQUES SERONT CALCULÉES EN TEMPS RÉEL SUR NOS PC !

LES AUTISTES SUR INTERNET

On les connaissait déjà pour leur station horizontale hallucinée devant les magasins de jeux de société, on savait qu'ils dépensaient des sommes folles pour échanger des cartes à prix d'or, on riait un peu devant leur manège un rien maniaque. Bref, les autistes fans de Magic: the Gathering, libres d'aimer vivre à part, vont peut-être quitter les abords des magasins et abandonner leurs gros classeurs ridicules, car Electronic Arts et Wizards of the Coast se sont associés pour créer un jeu de stratégie sur Internet. Ce sera un jeu à base de cartes que l'on pourra s'échanger ou se revendre via le réseau mondial, comme les jeux de cartes à collectionner traditionnels. Le développeur du système de jeu sera Richard Garfield, créateur de Magic, et le développement informatique sera confié à Maxis. Pas de date de sortie pour le moment.

DES ROBOTS CHEZ PSYGNO

Non, le prochain jeu de Psygno, distribué par GT Interactive, Metal Fatigue, n'est pas un simulateur d'ivrogne accoudé au zinc de son bar habituel, mais un wargame temps réel tout en 3D développé par une petite boîte appelée Zono. Ce jeu fait s'affronter des Combots, des robots capables de se modifier tout seuls grâce aux ressources qu'ils trouvent sur le terrain. On aura donc plusieurs milliers de possibilités pour les construire, en choisissant un torse, des bras, des jambes... La caméra temps réel devrait permettre de ne rien comprendre à l'action selon l'angle désiré, comme toujours dans ce cas (souvenez-vous de Myth ou de Machines). Sortie annoncée pour les environs du mois d'octobre. Ou novembre en cas de retard. Au pire décembre pour assurer les ventes de Noël...

FAUT PAS S'GÊNER!

On a reçu un communiqué de presse rigolo d'Infogrames qui nous annonce la sortie, après Versailles, Egypte et Chine, de Paris 1313, le disparu de Notre-Dame. Quoi? C'est Infogrames qui a fait ces ludo-culturels là? Ce n'est pas Cryo par hasard? En fait si, mais à l'époque, Canal+ Multimédia et La Réunion des Musées Nationaux étaient co-producteurs. Bref, Cryo n'a plus rien à voir là-dedans. Ce qui est dingue, c'est que maintenant ils sont deux à bosser sur ce créneau, et donc on va finir par avoir "Tourcoing, crime à la buvette à Gégé" ou "Munich, de la bière à la cour de l'Empereur"...

SETI UN BUG ?

Nous avions déjà parlé du projet SETI@home, qui scrute le ciel, numérise les données, les envoie par Internet sous forme de « paquets » à des volontaires, dont les ordinateurs analysent ces données à temps perdu, comme un économiseur d'écran. Excellente idée, qui a eu d'ailleurs un énorme succès puisqu'un demi-million de personnes a déjà donné du temps-machine pour rechercher des extraterrestres. Malheureusement, il y a eu du retard au niveau de la numérisation des données, et le système n'était pas prévu pour gérer autant de connexions, ce qui fait qu'entre le 24 mai et la fin août, les 500.000 volontaires ont calculé les mêmes 115 paquets de données en boucle. Les responsables du projet se sont excusés, Sun a fait don de plusieurs machines qui permettront de supporter la charge supplémentaire et peut-être de traiter les données en temps réel (pour l'instant, on analyse encore les données de janvier dernier). Un autre paramètre qui fait perdre du temps : les plus gros contributeurs de temps-machine étant cités dans les high-scores, si je puis dire, des petits malins trichent en augmentant artificiellement le temps passé afin de passer à la postérité. Les programmeurs passent beaucoup plus de temps à empêcher la triche qu'à chercher des extra-terrestres...

L'AN 2000 ? OUH LÀ...

Une compagnie spécialisée dans le retraitement d'eaux usées à Los Angeles a effectué le mois dernier un test en grandeur nature pour évaluer la compatibilité de ses systèmes avec l'an 2000. Ben ça marche pas encore : 15 millions de litres d'eau sale ont été déversés dans un parc municipal à la suite d'un dysfonctionnement. C'est pour ça que le gouvernement américain recommande de procéder à des tests avant l'échéance fatidique : ce ne sont que des petits problèmes pas bien graves en soi, le tout est de faire en sorte qu'ils n'arrivent pas tous en même temps le premier janvier 2000.

ENCHÈRES

Le premier Apple I commercialisé en 1976 a été vendu aux enchères le mois dernier. Pourvu de papiers prouvant son authenticité, il a atteint la somme de 100.000 francs. D'autres modèles, dont l'un des premiers Apple II, le prototype du Macintosh et le millionième Mac n'ont pas trouvé preneur, le lot, indissociable, ayant été mis à prix à 500.000 francs !

ADIOS DIVX

Le Divx, format de CD vidéo concurrent au DVD, est mort. On pouvait (enfin, les Américains pouvaient) acheter le CD pour 25 francs et le regarder autant qu'on voulait pendant deux jours, après quoi, il fallait repayer une vingtaine de francs pour chaque vision supplémentaire, ou environ 150 francs pour le déverrouiller définitivement. Trop compliqué, pas ergonomique pour un sou, pas soutenu par les éditeurs (donc très peu de films disponibles dans ce format), les créateurs ont préféré tirer l'échelle.

EIDOS SYMPA

On tire suffisamment à vue sur Eidos pour signaler ses bons gestes. Ainsi, ça y est enfin, depuis le mois de juillet, l'intégralité des cinq niveaux du add-on pour Tomb Raider II est disponible sur Internet, ce qui représente un download de 17 Mo et nécessite, quand même (n'exagérons rien) une version complète de Tomb Raider II.

Internet Explorer, le navigateur de Microsoft, a dépassé pour la première fois Netscape, en termes de part de marché, au mois de juin dernier : 51% pour Explorer, 47% pour Netscape, et 2% on se demande bien où (dans des navigateurs d'art et essai, probablement).

TA MÈRE AU TÉLÉPHONE SUR INTERNET

Un « pirate » canadien qui possédait un scanner de fréquences radio a décidé de diffuser sur Internet, en direct, les conversations téléphoniques qu'il captait, à l'insu bien sûr des « écoutés ». C'est un sport qui devient de plus en plus difficile car les téléphones portables d'aujourd'hui sont numériques, et donc ne peuvent être espionnés par un scanner ; seuls peuvent l'être les anciens modèles, analogiques, mais ils deviennent rares. Quoiqu'il en soit, l'écoute de portables n'est pas interdite, c'est l'utilisation ou la diffusion des conversations qui l'est. Diffusion, utilisation : le pirate en question répondant aux deux chefs d'accusation, il est recherché activement par la police.

QUI NE TENTE RIEN...

Microsoft fait face à un nouveau procès, pour discrimination raciale, cette fois. Voici les faits : dans Publisher 98, on peut choisir des images en tapant des mots clé qui les caractérisent. Or, en tapant « singe », un noir s'est aperçu qu'il obtenait la photo d'un couple de noirs. Il faut savoir deux choses pour comprendre l'anecdote : d'abord, le mot « singe » appliqué à une personne est péjoratif en anglais ; ensuite, le couple était photographié assis sur ce que les Américains nomment des « barres à singe », qu'on appelle nous une « cage à poule », cet enchevêtrement de poutrelles qu'on trouve dans les jardins d'enfants. C'est la raison pour laquelle le mot « singe » affichait, entre autres, cette image. Se sentant insulté par l'association noir/singe, le type a porté plainte en demandant 500.000 francs de dommages et intérêts. Microsoft s'est platement excusé, en signalant au passage que cette photo ne se trouvait plus dans la nouvelle version du logiciel. Pour une fois, je donnerais Microsoft gagnant dans ce procès.

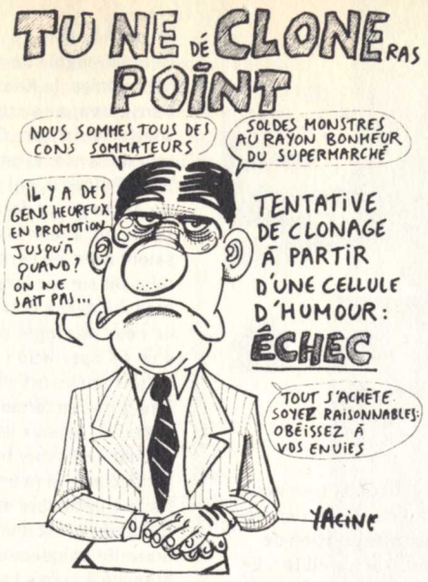
on vous dit tout

TU FAIS PARTIE D'UN SECTE ?

Les fourmis va bientôt débarquer sur PC. Vont bientôt? Non, non, va bientôt, car les fourmis ce n'est pas des insecte, ce sont un livres. Bref, voici un nouveau produit dérivé qui va renflouer un peu plus la rente du pseudo-scientifique Bernard Werber. Ce jeu sera en 3D temps réel, et mêlera allègrement simulation (parce que ce sont des fourmis), stratégie (parce qu'il faut leur donner des ordres) et aventure (parce que ça fait familial et c'est important le côté familial coco...). Quant à l'intelligence artificielle du jeu, ils ne se foutent pas de notre gueule chez Microïds, puisqu'elle est "comportementale multiagent non linéaire". Bon, ce terme est stupide, l'IA étant, par définition, non linéaire. De plus, pour définir les systèmes multiagent, on utilise la métaphore des fourmis (dont la modélisation est justement l'une des applications utilisées pour impressionner les foules de financiers et obtenir des crédits pour le labo). Bon j'arrête de dire du mal de ce pauvre Werber (ça me coûte) et je promets, pour faire preuve de mon intégrité, de ne pas tester ce jeu !

KLONES

Les nouvelles sur le clonage n'en finissent plus de tomber. Une équipe a cloné huit veaux à partir d'une seule vache, une autre a créé deux taureaux à partir d'une cellule de vache, et dernièrement deux chercheurs américains ont réussi à cloner une souris mâle en n'utilisant aucun matériel génétique reproductif : c'est en injectant l'ADN d'une cellule de la queue de la souris dans un ovule vide qu'ils ont réussi à produire un clone. Celui-ci est né il y a quelques mois et a déjà eu trois générations de descendants. Ce qui est nouveau, c'est que pour la première fois on utilise une cellule différenciée, c'est-à-dire non prévue pour la reproduction. On peut donc désormais cloner n'importe quel organisme vivant, sauf l'humain, à cause des moratoires mis en place dans la plupart des pays. Je voudrais bien savoir si ce moratoire sert à ne pas cloner d'humains ou à ne pas avoir à répondre à la question : « que se passerait-il si on clonait des humains » ? Je crains que ce soit la seconde solution. C'est vrai que répondre à cette question, c'est vachement difficile, y a plein d'aspects différents, faut bien penser à tout, examiner le truc sous plein d'angles... Alors on va se prendre 200 ans pour réfléchir, d't'façons c'est pas grave puisque tant qu'on n'a pas répondu y peuvent pas cloner des humains parce que c'est interdit par la loi et donc on est débarrassé du problème pour un bon bout de temps. Quoi ? Naïf, moi ?



UBI-QUITÉ

En novembre devrait sortir B-17 Flying Fortress 2 "The Mighty Eight", un simulateur développé par Microprose, édité par Hasbro Interactive et distribué chez nous par Ubi Soft (explication de la première partie de l'accroche). On y pilotera, durant la seconde guerre mondiale, la fameuse forteresse volante B-17. On devra donc prendre en charge les dix postes différents composant l'équipage de cet avion (explication de la fin de l'accroche).

L'ORDINATEUR-ASSISTÉ TRADUCTION EST MAINTENANT PRÊT!

Voilà, en gros, ce que donnent les logiciels de traduction automatique de texte pour la phrase "Computer-assisted translation is now ready!" Mais ne nous moquons pas de ce domaine qui fut à l'origine de l'image de marque dramatique de l'Intelligence Artificielle dans les années 60. On le sait, un ordinateur peut traduire plus ou moins bien un texte technique dans un domaine restreint. Mais des chercheurs ont mis au point un système de traduction simultanée. Comprenez par là qu'il est capable d'écouter les phrases et de les traduire en prononçant correctement le résultat. Certes, s'il est capable de traduire du français, du japonais, de l'italien ou encore de l'allemand, il reste confiné à des domaines particuliers (commerce, technique, hôtellerie...). Il s'appelle CLIPS, acronyme de Communication Langagière et Interaction Personne Système. Ca me fait penser que l'autre problème de l'IA française, ce sont les acronymes. Franchement, "Communication Langagière et Interaction Personne Système", ça vous parle ?...

ADIEU VEAUX, VACHES, COCHONS, BABIROUSSAS...

Quatre mille scientifiques se sont réunis au Congrès Botanique International de Saint Louis, aux USA, pour discuter de la biodiversité. Résultat de leurs recherches : entre un tiers et deux tiers des espèces vivantes aujourd'hui (plantes et animaux confondus) auront disparu dans un siècle. Un tiers si on s'y met maintenant, deux tiers si on ne fait rien. Vous avez le choix entre un monde invivable et un monde vraiment invivable, vous choisissez quoi ?

VIAGRA DONNE UNE BELLE TIGE

Un scientifique israélien vient de découvrir que le Viagra administré à des fleurs coupées retarde nettement le moment où elles commencent à faner : près d'un mois, contre deux semaines sans. Une molécule, la GMP cyclique, est en cause à la fois dans l'impuissance masculine et dans le phénomène de fanaison. Il va bientôt falloir une ordonnance pour acheter de l'engrais...

PAS DE CUL EN AUSTRALIE

L'Australie vient de passer la loi dont nous vous parlions dans notre dernier numéro : désormais, les fournisseurs d'accès Internet seront tenus responsables des contenus qu'ils hébergent ou font transiter. Autrement dit, ce sera à eux de faire la police, de filtrer les sites interdits, de surveiller les conversations de leurs utilisateurs, etc. Ce qui fait bien rigoler les partisans de la liberté d'expression : il suffit d'un proxy pour aller consulter les sites interdits, et la croissance démentielle d'Internet rend tout filtrage « à la main » impossible ; quand au filtrage automatique, l'expérience américaine a montré qu'il était encore très loin d'être au point. Ça ramène l'Australie, au niveau des libertés individuelles, à peu près au niveau de la Chine...

BLUFF RATÉ

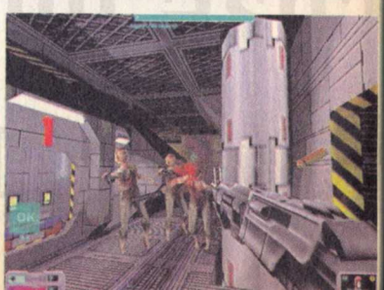
Caldera a perdu son procès contre Microsoft. Le premier accusait le second de refuser de lui livrer les sources de Windows afin de pouvoir développer des produits compatibles Windows-Unix. Il était tellement évident que Caldera cherchait juste à obtenir de l'argent, la plainte étant sans véritable fondement, que le jury a attribué royalement un franc symbolique (enfin, un dollar symbolique) à Caldera. Donc, en fait, Caldera a gagné son procès contre Microsoft. Oui, mais il avait demandé plus d'un milliard de francs de dommages et intérêts. Donc, il a perdu, même s'il a gagné. CQFD.

Compaq vient de déposer un brevet pour un système permettant de recharger les batteries d'un portable simplement en tapant sur le clavier. Chaque touche sera équipée d'un électro-aimant qui enverra, à chaque appui, un minuscule courant vers une capacité. Les petits ruisseaux faisant les grandes rivières, l'inventeur estime étendre de dix heures la capacité normale d'une batterie...

Grâce au recensement de mars dernier, on sait que la France compte 60.126.771 habitants.

UN NOUVEAU CHOC POUR LES FANS

Le développement de System Shock 2 est en bonne voie. Rappelons que System Shock, un Doom-like étrange signé Origin et Looking Glass Studios a eu son lot de fans inconditionnels qui seront donc ravis de voir ces tout nouveaux screenshots. Ce jeu, prévu pour l'an 2000, sera un Quake-like orienté aventure, en ce sens qu'il ne faudra pas nécessairement tuer tous les ennemis. La bonne nouvelle c'est que les développeurs apprécient Half-Life. L'éventuellement mauvaise, c'est que le moteur utilisé est une version améliorée du Dark Engine utilisé dans Thief... Essayez la démo du CD pour vous faire une petite idée!



on vous dit tout

RAFRAÎCHISSONS-NOUS!

Un grand merci à Infogrames qui nous propose quelques images rafraîchissantes alors que nous sommes en pleine canicule. Supreme Snowboarding est donc un jeu de snowboard qui proposera le lot habituel d'éléments: différents coureurs, différents snowboards, 8 joueurs en réseau, plusieurs modes de course... Bref, si le moteur 3D est bon, ce sera un jeu sympa, sinon non.

GONIO

Bell Labs vient d'améliorer la technique du GPS, qui permet de localiser l'endroit où l'on se trouve par triangulation de signaux en provenance de satellites. En l'intégrant à un téléphone portable, on peut désormais localiser l'endroit de l'appel à trois mètres près. Applications prévues : localiser précisément les appels de détresse et donner des indications de conduite en cas d'embouteillages. Conséquence inévitable : les dealers vont devoir trouver autre chose pour communiquer...

L'université de Glamorgan, au pays de Galles, vient de créeér un doctorat en « Science et Science-fiction ». Les Clarke et Asimov en herbe peuvent se réjouir (mais les Brussolo et les Curval en herbe peuvent faire la gueule, c'est in english only).

GROEP

Une compagnie de danse moderne hollandaise, la Krisztina de Châtel Dansgroep, a monté cet été un spectacle sur Lara Croft. Dans un coin de la scène, un gamin jouait à Tomb Raider II, qui était projeté sur écran géant derrière les danseurs, qui à leur tour interagissaient avec les personnages apparaissant sur cet écran. N'étant ni branché danse ni branché Lara, je ne peux pas juger de la pertinence d'un tel spectacle (si tant est qu'une œuvre artistique puisse être jugée en termes de « pertinence »). Je peux en revanche vous donner une super bonne nouvelle : le spectacle sera en tournée d'octobre à décembre en Suisse et en Hollande (c'est une super bonne nouvelle uniquement si vous êtes branché à la fois Lara et danse. Dans le cas contraire, c'est une bonne nouvelle quand même, car ça se passe loin de chez vous).

Microsoft a engrangé 13 milliards de francs de bénéfice lors du dernier trimestre. C'est énorme.

PAS COPIER

Le SDMI – Secure Digital Music Initiative, autrement dit, la coalition de plusieurs gros éditeurs de musique qui cherchent à contrer le format mp3 – a présenté le mois dernier un projet jetant les grandes lignes d'un nouveau format permettant le téléchargement de fichiers musicaux numériques tout en interdisant leur copie. Le but est d'éviter que n'importe qui puisse, avec un baladeur mp3 du type Rio, télécharger les mp3 pirates qui fleurissent sur Internet. Liquid Audio et Iomega ont sauté sur le train en marche et ont proposé une solution « SDMI-compatible » : les morceaux de musique ne pourront être téléchargés que sur support amovible – Jaz, Zip et Click, les formats d'Iomega, justement – chaque support amovible ayant un numéro de série unique. Ce numéro sera codé à l'intérieur du morceau, de telle sorte qu'il sera impossible de le jouer s'il est recopié sur une autre cartouche ou un disque dur. De plus, le numéro de carte bleue qui a servi à acheter le morceau sera également crypté à l'intérieur du fichier, afin de dissuader les copies aux copains. Le seul truc crétin, c'est que ça ne résout pas le problème qu'on cherchait à résoudre par le biais du téléchargement : l'œuvre sera toujours liée au support sur lequel elle se trouve. Si j'abîme physiquement mon disque amovible, je perds l'œuvre pour laquelle j'ai pourtant payé une licence d'utilisation, qui, étant une œuvre de l'esprit, ne devrait pas être liée à un support périssable. Dans ces cas-là, autant acheter un CD, au moins on a la pochette. Eh bien ça n'a pas empêché l'action de Liquid Audio de tripler en une seule journée à cette annonce !

LE LIÈVRE ET ARNAULT

Bernard Arnault, le PDG de LVMH (Vuitton, Moet et Chandon, Dom Pérignon, Givenchy, Lacroix, etc) vient de lancer une firme d'investissement spécialisée dans les sociétés travaillant sur Internet, avec une capitalisation de départ de 3 milliards de francs. Traduction, pour ceux qui ne parlent pas couramment le goldenboy : un des mecs les plus riches de France vient de s'apercevoir qu'Internet était un truc vachement bien, peut-être même un très gros gâteau, et il veut en avoir un bout pour lui, si possible un gros bout, et pour ça il est prêt à racheter au prix fort tous les petits bouts des uns des autres pour en faire un seul gros bout à la fin. Un peu comme Bill Gates, mais dix ans trop tard, en somme.

BILLOU YOU'RE A RICH MAN

Bill Gates est l'homme le plus riche du monde pour la cinquième fois consécutive. Ce qui a changé, c'est sa valeur : de 300 milliards de francs l'an dernier, il est passé à 540 milliards cette année. Il peut donc s'offrir par exemple l'Irlande et le Luxembourg, ou trois pays d'Amérique Latine au choix (hors Brésil). Ou autre chose, hein, ce ne sont que des suggestions.

GIANTS ENCORE PLUS GRAND

Profitons des News, qui après tout sont là pour ça, pour vous passer en douce quelques images de Giants, l'un des prochains jeux d'Interplay. Ces screenshots sont tellement beaux qu'on n'a pas pu résister. On l'attend pour le mois de novembre, parce que tester les jeux, c'est aussi notre métier...

XENTOR ENCORE PLUS FORT?

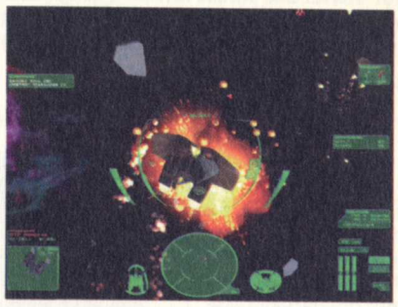
On a entendu des rumeurs sur Internet concernant une version "vitaminée" de sa carte Xentor 32 Ultra. Baptisée Xentor SE, cette carte était censée utiliser une version overclockée du TNT2 à 195 MHz (qu'on aurait même pu pousser à 200 MHz) et une mémoire cadencée à 235 MHz. Bref, cette carte, plus chère bien entendu que ses petites sœurs, risquait de booster les jeux en 3D sur les PC les plus puissants ! En fait, il s'agit d'un "coup", une opération spéciale ayant eu lieu aux États-Unis, pour l'image de marque de Falcon, constructeur de PC très haut de gamme. Dommage!

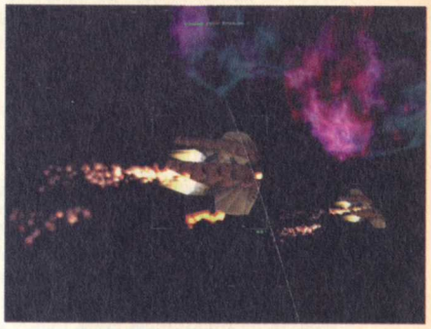
FREESPACE ENCORE PLUS BEAU

Interplay nous a communiqué quelques infos sur la suite de Descent : Freespace, baptisée plus simplement Freespace 2 et développée par Volition. Ce jeu de combats spatiaux s'annonce encore plus extraordinaire que l'épisode précédent, déjà assez impressionnant. Il faut dire qu'en un an, nos PC sont devenus encore plus puissants, et que c'est dans l'ordre des choses, mais on attend ce titre avec une grande impatience car il a vraiment l'air de décoiffer ! Attendons novembre, date de sortie prévue pour ce futur (?) hit.

DÉJÀ DU NOUVEAU POUR TA: KINGDOMS

Le jeu n'était même pas encore en version testable en France que Cavedog proposait déjà une nouvelle unité en téléchargement sur son site (http://www.cavedog.com/ta-kingdoms/download.html). Cette nouvelle unité est baptisée Aramonian Flying Builder, une unité qui, comme son nom l'indique, en plus d'être aramonian, peut construire et voler. Il s'agit en fait d'un pégase, dont les derniers troupeaux ont été découverts par Sir Darren Leyland, qui devrait permettre aux troupes d'Aramon de ne plus être défavorisées sur l'océan ou sur les terrains trop accidentés. Depuis, il y a déjà une nouvelle unité (Rictus de Taros).





UN PEU DE SELL DANS LA VIE DES PIRATES

Le SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir) est tout content : il a réussi à faire condamner le propriétaire d'une boutique pratiquant la nouvelle activité de copie de CD. En effet, personne n'était dupe, il ne s'agissait en aucun cas d'une copie de sauvegarde autorisée par la loi, puisque cette dernière ne concerne pas tous les logiciels, mais seulement ceux livrés sur des supports spécialement vulnérables, c'est-à-dire dont le contenu peut être altéré sans faute de l'utilisateur, tel un programme sur disquette, ce qui n'est bien évidemment pas le cas du CD-ROM. La boutique a donc dû fermer définitivement ses portes, et le SELL se sent donc prêt à entamer de nouveaux procès à travers la France. Il faut préciser que le manque à gagner en 1998 (calculé sur quelles bases ?) représente 4,5 milliards de francs, soit à peu près le chiffre d'affaires réalisé par le secteur cette année-là. On ne pourra donc plus arguer du fait que les 500 CD-ROM que l'on a dans son placard sont de simples copies de sauvegardes dont les originaux ont été détruits dans un incendie, car ces copies risquent de ne plus être autorisées !

TITUS CONTINUE À AVOIR DE L'APPÉTIT

En mars dernier, Titus avait investi 10 millions de dollars dans la société Interplay. Cela nous avait étonnés qu'un éditeur français dont le nom n'est pas franchement associé à des titres forts puisse racheter des parts de l'un des meilleurs éditeurs américains. Cela continue pourtant, et la volonté de Titus est clairement de contrôler la majorité des parts d'Interplay pour rendre ce dernier rentable financièrement. C'est le monde à l'envers : des Français qui ont de l'argent mais pas d'idées !

DU LUDO-CULTUREL

PLUS: INDEX+ EN FAIT TOUJOURS PLUS CAR EN PLUS DE CROISADE EDITION 2000 ET DRACULA, DONT ON VOUS DÉJÀ PARLÉ, L'ÉDITEUR PRÉPARE ACTUELLEMENT MONET ET OPÉRA FATAL. LE PREMIER EST UN JEU D'AVENTURE LUDO-CULTUREL EN 3D TEMPS RÉEL SE DÉROULANT DANS QUATRE MONDES CRÉÉS À PARTIR DE TOILES DU MAÎTRE OÙ L'ON DEVRA DÉJOUER UN COMPLOT VISANT À FAIRE SAUTER L'ORANGERAIE POUR PUISER DU PÉTROLE SOUS LES TUILERIES. LE SECOND EST UN JEU D'AVENTURE LUDO-CULTUREL EN 3D TEMPS RÉEL SE DÉROULANT DANS UN OPÉRA DEVRA DÉJOUER LES PLANS D'UN VILAIN QUI A DÉROBÉ TOUTES LES PARTITIONS À LA VEILLE DU CONCERT...

monet

opéra fatal

Pour la première fois aux États-Unis, une femme vient d'être nommée PDG d'une grosse boîte d'informatique, et pas des moindres, puisqu'il s'agit de Hewlett-Packard. Carleton Fiorina a 44 ans et elle a passé vingt ans chez Lucent, un opérateur de télécoms, ce qui lui a valu le titre de « femme la plus puissante dans l'industrie américaine ».

E-SWATCH

Swatch, qui ne sait plus comment faire pour faire croire que le Net lui appartient, sort cet hiver une montre capable de recevoir des e-mails par le biais d'un tapis de souris équipé de quelques puces. La montre demande au tapis de souris s'il n'y a pas de message, le tapis de souris transmet la requête à l'ordinateur, qui balance les messages au tapis, qui les renvoie à la montre. Dans la mesure où il faut rester proche de son ordinateur, je ne vois pas l'avantage de lire son e-mail par paquets de huit caractères sur sa montre alors qu'on peut le lire en haute résolution sur l'écran de la bécane ?

GUILLEMOT: PARVENUS!

Guillemot et Ferrari seront associés dès l'automne. Ainsi, on trouvera le nom et le logo du constructeur italien sur les volants Guillemot. C'est du business, ça ne nous concerne en rien, mais on vous le dit pour vous tenir informé (n'est-on pas censé tout vous dire dans ces news?)

Intel a fait un effet d'annonce en déclarant que Merced, sa prochaine génération de processeurs, était 100% compatible Linux.

DES NOUVELLES DU LUDO-ÉDUCATIF

Cryo, dont c'est l'un des métiers, continue dans le domaine du ludo-éducatif, et ne compte pas se laisser bouffer par Infogrames (voir une news quelque part dans les news, je vous dis pas laquelle, il faut toutes les lire, Michel et moi passant des heures à les rédiger parce qu'elles nous font rire, et qu'on aime partager le rire). Bref, voici des nouvelles (comme presque chaque mois) des prochains ludo-cuculturels de Cryo : "Les Nouvelles Aventures de la Machine à remonter le Temps", "Atlantis 2" et "Venise". Bon, on vous a déjà parlé des deux premiers, donc on ne parlera que de Venise (sous-titré "Fortune et gloire dans la cité des doges"), à sortir en octobre. Ça se passera à Venise (évidemment) au XVIe siècle, mais ce sera un jeu en ligne où il faudra acheter des œuvres d'art face à des joueurs sur le réseau. Je propose une idée de jeu à Cryo : on donne un nom de ville, et il faut trouver une phrase formée d'un ou plusieurs substantifs et d'un nom de lieu. Exemple: « Versailles, embrouille dans la cour du vieux Marcel », ou « Egypte, tourista au marché des esclaves » ou encore « Chine, des nems au pâté impérial »...

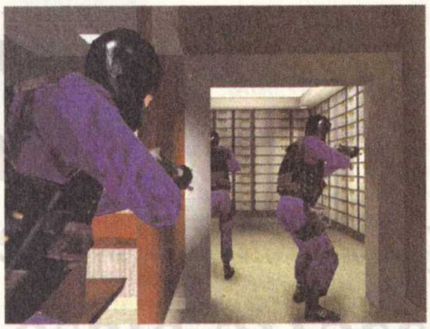
CHAMPION DE PAC-MAN

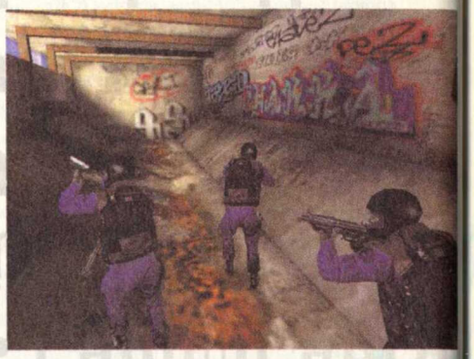
Un Américain, Billy Mitchell, détient depuis le mois dernier le record du monde de Pac-Man. Il a réalisé le score parfait, c'est-à-dire 3.333.360 points, en parcourant 256 tableaux, sans perdre une seule vie. Il lui a fallu six heures non stop, et beaucoup de patience, car si les vingt premiers tableaux sont différents, du vingt-et-unième au 256ème, c'est le même ! Son exploit a été filmé et homologué. Ce n'est d'ailleurs pas son premier : il détient depuis 1982 le high-score mondial de Donkey Kong !

Intel a annoncé la sortie du Pentium III 600 MHz et du Celeron 500 MHz. Ce dernier est destiné aux PC à moins de 1000$.

SWAT BELLE ET TAIS-TOI!

Eh oui ! Les amateurs de treillis réalistes seront à la fête puisque la suite de Police Quest : SWAT 2 est annoncée par Sierra. SWAT 3, donc, vous entraînera dans des missions en compagnie des forces de l'ordre qui partent massacrer du criminel mais cette fois-ci en 2005 à Los Angeles (c'est là que ça craint le plus aux States). C'est une simulation qui a été développée en collaboration avec le Ellépidi et dont la vingtaine de missions a été inspirée par des faits divers réels. Ici, on aime bien les gens de Sierra, mais on les préfère dans Half-Life, par exemple...





PERVERS ET RETORS

Un opérateur anglais de sites de cul a été reconnu responsable début juillet de « commerce de pornographie ». Il faut savoir qu'en Angleterre, il n'y a pas de pornographie du tout. C'est interdit par la loi, il n'y a pas de magazines hard, pas de cassettes vidéo, pas de films X le samedi sur les chaînes cryptées, etc. L'opérateur en question avait donc subtilement contourné la loi – du moins le pensait-il – en hébergeant ses sites aux États-Unis. Malheureusement pour lui, un juge a déclaré que la publication du matériel pornographique ne résidait pas dans la diffusion de ce matériel, mais dans l'envoi de ce matériel par son auteur au diffuseur. Sur le sol britannique, donc, puisque l'opérateur envoyait ses données de chez lui. Il tombe donc sous le coup de la loi anglaise et va maintenant pouvoir être jugé.

LE WONDERBRA QUI DIT AU SECOURS

Un étudiant anglais vient de créer un soutien-gorge équipé d'un détecteur de pulsations cardiaques. Lorsqu'une femme est agressée, son cœur accélère brutalement, le soutien-gorge le remarque grâce à de petits capteurs dissimulés dans la bretelle, prévient le commissariat le plus proche grâce à un téléphone portable miniature en donnant la localisation précise de la victime grâce à un système GPS. Un algorithme permet de filtrer les accélérations cardiaques qui ne sont pas dues à la peur, comme le sport, l'émotion, etc. Pour l'instant, le créateur cherche encore des partenaires pour commercialiser cette invention.

UN PRIX DE PLUS...

Half-Life, on adore, c'est un fait. Mais ce jeu génial de Valve/Sierra a reçu le "Cyber d'Or" du meilleur jeu d'action à l'occasion du Festival International du Jeu vidéo qui s'est tenu du 3 au 17 juillet 99 au Parc du Futuroscope. Rappelons que le Futuroscope est un projet bien français, puisqu'il vous propose de voir dans des salles dernier cri à la technologie impressionnante des films sans aucun intérêt datant de plus de 10 ans.

EIDOS EN SHORT

Eidos a signé un accord d'exclusivité avec ISM (International Sports Multimedia) pour publier des jeux basés sur la licence du CIO (Comité International Olympique). Sont donc annoncés des jeux reprenant les épreuves de Sydney 2000, Athènes 2004 et les jeux d'hiver de Salt Lake City 2002. Voilà.

Début août, Microsoft a lancé un défi aux hackers du monde entier : cracker un site tournant sous Windows 2000. Malheureusement, le site est tombé instantanément en rideau et les ingénieurs, à l'heure où j'écris ces lignes n'ont pas réussi à le remettre en route.

on vous dit tout

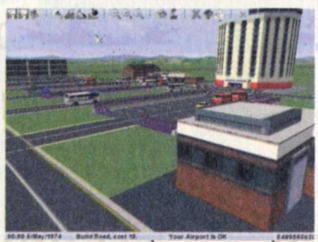
DES NOUVELLES DE WEREWOLF

TIENS, ÇA FAISAIT LONGTEMPS QU'ON NE VOUS AVAIT PAS INFORMÉ DE WEREWORLF, LE PROCHAIN DOOM-LIKE D'ASC GAMES (PRÉVU POUR LA FIN DE L'ANNÉE). VOICI DONC DE NOUVEAUX SCREENSHOTS ASSEZ ÉPOUSTOUFLANTS, QUI VOUS FERONT ATTENDRE LA PREVIEW AUSSI IMPATIEMMENT QUE NOUS.

VOUS EN PRENDREZ BIEN DEUX?

Voici des images de quelques jeux annoncés par Take 2. On commence par Force 21, dont on vous a déjà touché quelques mots dans ces colonnes. C'est "un wargame tactique en 3D temps réel aussi intense qu'une vraie guerre" (dixit le communiqué de presse). Tout un programme ! L'action se déroule en 2015 alors que les avancées technologiques ont permis au projet "Guerre des étoiles" de rendre tout conflit nucléaire obsolète. Du coup, on en revient au traditionnel foutage sur la gueule. Dans le genre stratégie temps réel, Take 2 nous propose aussi Age of Wonder, qui se déroule dans un monde Heroic-Fantasy. C'est toujours la même chose, une douzaine de races (elfes, orques...) et des objets magiques... Airport Inc, lui, est un jeu de gestion économique dans lequel il faudra gérer son aéroport. Ce titre s'annonce aussi intense qu'en direct de la bourse avec Jean-Pierre Gaillard. On continue rapidement avec Unification, un jeu d'aventure où il faudra diriger trois personnages aux compétences différentes pour élucider un mystère sur une colonie de Mars. Enfin, Nocturne est un jeu d'action à la mode, où une agence gouvernementale enquête sur des crimes étranges commis par des créatures surnaturelles dans des endroits glauques. Ça nous promet encore pas mal de boulot pour la fin de l'année tout ça !

age of wonders



airport, inc.

force 21

nocturne

BIENTÔT LA 3D ENCORE PLUS MIEUX ?

Elle ne cesse de s'accélérer. Elle rend les jeux plus forts visuellement. Elle vous pousse à dépenser votre argent. Elle est sur toutes les bouches et sur chaque page des magazines PC. Elle, c'est la technologie 3D. Bon, cette accroche classique pour vous apprendre que 3Dfx annonce une nouvelle technologie baptisée T-Buffer. Elle permettra entre autres de rendre un effet de flou de mouvement dans les scènes 3D pour que les déplacements rapides paraissent plus naturels, comme dans Toy Story. C'est d'ailleurs amusant que pour rendre une image plus belle, il faille utiliser tous les défauts des caméras : lens flare, flou à grande vitesse, etc... Le T-Buffer sera intégré au successeur du Voodoo4, attendu pour le mois d'octobre !

LE SPRINT POUR ATHLON

L'Athlon, c'est le K7, dernier processeur en date à être sorti du cerveau des ingénieurs d'AMD, le dernier rempart pour lutter contre le monopole du géant Intel. Il faut dire qu'AMD connaît quelques difficultés en ce moment, avec une perte d'un milliard de francs pour le second trimestre 99, et la démission de son président. AMD semble avoir, pour la première fois, remporté le défi qu'il s'était fixé : damer le pion à Intel sur le terrain de la puissance ; le nouveau processeur d'AMD, l'Athlon à 650 MHz est le plus puissant du monde (selon les dires d'AMD). Seul problème : le prix n'est plus un facteur déterminant pour ce processeur, qui risque coûter aussi cher que les Pentium III (donc bonbon), et la production risque, une fois de plus, de ne pas pouvoir suivre et l'on s'attend à une rapide rupture de stock. Quoi qu'il en soit, on peut s'attendre à une réponse rapide de la part d'Intel, histoire de redevenir le fabricant des processeurs les plus rapides du monde (mais moins que les G3 et les Athlon...). Quand on pense que l'industrie du jeu vidéo va suivre le mouvement, on se demande quelle configuration sera nécessaire après Noël !

FRONTIÈRES SUR INTERNET

Il y a deux ou trois mois, Amazon, le libraire américain sur Internet, se voyait forcé de retirer de la vente un bouquin sur la secte de scientologie parce qu'il avait été interdit en Angleterre. Quelques semaines plus tard, ils réintroduisaient le bouquin dans leur catalogue en empêchant simplement qu'il soit livré sur le territoire britannique. Il est arrivé la même chose au mois de juin dernier : le premier ministre irlandais a attaqué Amazon qui distribuait un bouquin dans lequel il était mis en cause, et dont la vente était encore une fois interdite en Grande-Bretagne. Il va bien falloir, un de ces jours, décider si Internet est extra-territorial ou non. S'il ne l'est pas, chaque page publiée doit répondre à toutes les lois de tous les pays, puisqu'on peut la lire de n'importe où dans le monde. Et comme tout est interdit à un endroit ou un autre, on va se retrouver avec des sites totalement vides (et blancs, car l'utilisation de couleurs peut avoir certaines significations dans certaines contrées lointaines) (rassurez-vous, on n'en arrivera pas là. Le choix ne résume pas à : extra-territorial ou pas, car il y a en fait une troisième option : s'aligner sur les lois américaines. Et c'est ce qu'on va faire joyeusement, personne n'ayant de meilleure idée ni autant de dollars).

NON À LA TRANSPARENCE

La France est opposée à un projet de loi qui exigerait que les comités de l'Union Européenne – qui établissent des rapports à l'intention de la Commission Européenne – publient sur Internet la composition de leurs membres, leur objet et l'état d'avancement de leurs travaux, à la libre consultation du public. Pourquoi est-ce qu'on pourrait bien s'opposer à ça ? Ah oui, je sais : parce qu'après, il n'y aurait pas de raison de s'arrêter là, on demanderait la même chose des élus français et ça, ils veulent pas, les élus. Oh non.

QUEL MONDE DE HYÈNES !

Interactive Magic, devenu iMagic Games, est devenu depuis le mois de juillet iEN, pour interactive Entertainment Network. En effet, les jeux iMagic n'étaient pas les plus fabuleux de l'univers, et de lourdes pertes financières ont forcé l'éditeur à se recentrer sur le jeu online. C'est UBI Soft qui a récupéré le catalogue des jeux PC à venir.

iPLAGIAT

Future Power, un constructeur américain, a présenté fin juin l'E-Power PC, qui ressemble tellement à un iMac (il est même disponible en cinq couleurs) qu'Apple l'a attaqué début juillet pour plagiat. Pas de suite pour l'instant, la machine n'étant prévue que pour le mois de septembre. Les spécialistes (c'est moi) s'accordent à penser (pluriel de majesté) que Future Power devra modifier son concept avant de pouvoir le commercialiser.

l'internaute curieux

Rodolphe (RDonain970@aol.com)

SALUT À VOUS TOUS, SURVIVANTS DE L'APOCALYPSE, CONTENT DE VOUS RETROUVER. JE DOIS VOUS AVOUER QUE JE SUIS TROUBLÉ PUISQUE JE ME SUIS DÉCOUVERT UN FAN, CE QUI A RENDU JEFF JALOUX CAR IL SE CROYAIT LE SEUL À AVOIR CE PRIVILÈGE. BON, C'EST VRAI QU'UN SEUL, ÇA FAIT UN PEU MAIGRE POUR L'INSTANT, MAIS QUELQUE CHOSE ME DIT QU'UN JOUR JE POURRAI ALLER JUSQU'À DOUBLER L'EFFECTIF DE MES TROUPES. EN ATTENDANT, CONTINUEZ À M'ENVOYER L'ADRESSE DE VOS SITES, LEUR QUALITÉ NE FAIT QUE S'ACCROÎTRE DE MOIS EN MOIS.

Star Wars gratuit

Incroyable, vous pouvez visionner le premier Star Wars gratuitement sur Internet. Bon d'accord, tout a été refait grâce à des caractères ASCII mais quand on pense au mal que se sont donné les auteurs, ça laisse pantois. Seule déception, Chewbacca ressemble un peu trop au bibendum Michelin.

"http://www.asciimation.co.nz"

Casse-tête

Si vous aimez bien faire travailler vos petites cellules grises chères à Hercule Poirot, ce site est fait pour vous. Il contient plus d'une centaine d'énigmes (presque toutes) logiques qui vont vous tenir en haleine pendant des heures. Vous pourrez ensuite questionner vos amis et vous amuser à les voir sécher.

"http://www.interlinx.qc.ca/~mblais/aG1-111.html"

Uranium 238

Half-Life semble vous avoir inspiré car voilà un site d'un de nos lecteurs très complet sur ce jeu. Constamment enrichi (elle était facile celle-ci) en nouveautés, vous y trouverez des cartes et des mods pour le meilleur jeu au monde. Un site de qualité pro.

"http://fragarena.dhs.org/halflife"

Le monde du jeu PC

On vous avait déjà parlé de la permière mouture de ce site il y a bien longtemps. Depuis, le site a évolué et changé d'adresse. Réalisé par un de nos lecteurs, vous y trouverez pas mal d'infos sur beaucoup de jeux avec une préférence marquée pour ce qui concerne la stratégie.

"http://www.chez.com/jeupc"

Dark Lambda Forces

Cette fois-ci, c'est tout un clan qui s'y met ! Un de nos lecteurs a effectivement créé ce site qui héberge un clan de joueurs de Half-Life et de Team Fortress Classic. Rien ne vous empêche de postuler à une admission au sein de ce club restreint. Toutefois, gare à vous, ne nous croisez pas sur Internet, vous risqueriez d'y laisser des plumes...

"http://www.multimania.com/metalkiller"

AAARG!

Aaarg! se définit lui-même comme un recueil de tout ce qu'il y a d'étrange sur Internet. Vous retrouverez donc un tas de liens vers des sites plus ou moins branques et de petits jeux Java rigolos. Vous pourrez même y confectionner la plus grosse pizza virtuelle au monde sans avoir à craindre pour vos bourrelets.

"http://www.club-culture.com/aaarg!/francais"

LES MISES À JOUR EN VRAC

Braveheart (patch v3.14)

Ce patch améliore l'intelligence artificielle du jeu et corrige des problèmes rencontrés avec certaines cartes graphiques.

"http://www.eidos.co.uk/support/patches/bhupdate.zip"

European Air War (patch v1.2)

Aucune précision n'est apportée sur ce patch sur le site de l'éditeur.

"ftp://ftp.microprose.com/pub/mps-online/new-versions/eawv1-2F.exe"

Fly ! (patch 1.01 beta)

Voici le premier patch pour Fly ! Mais sans doute pas le dernier puisqu'il ne s'agit que d'une version bêta. Si vous ne pouvez pas attendre, essayez-le.

"ftp://ftp.avault.com/patches/flypatch.exe"

Tomb Raider III (patch AMD 3D Now!)

Si vous avez un AMD et que vous avez acheté Tomb Raider III, vous pouvez combiner vos malheurs grâce à ce patch.

"ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patch_archives/tr3fre.exe"

Starsiege Tribes (patch v1.8)

Cette mise à jour est uniquement destinée aux possesseurs de 3DFX.

"ftp://ftp.sierra.com/pub/pc/patches/tribes10to18.exe"

SCARS (patch voodoo 3)

Comme vous pouvez vous en douter, cette mise à jour ajoute le support des cartes à base de Voodoo 3.

"ftp://ftp.ubisoft.fr/pub/demos/patches

DROIT DE RÉPONSE
À L'ARTICLE
"FAMILLES DE FRANCE : LA CRISE DE FOI",

publié dans PC Soluces N°26, pages 16-17

Dans son numéro du mois d'avril 1999 le mensuel P.C. SOLUCES a publié un article intitulé «FAMILLES DE FRANCE, la crise de foi» à propos de l'action que mène la fédération sur les jeux vidéo ultra violents. Cet article s'indigne de ce que le code pénal interdise la vente de jeux violents à des mineurs et appelle le gouvernement de gauche actuel à modifier la loi. Il affirme que les joueurs ne confondent jamais le virtuel avec le réel, explique que c'est aux parents de veiller à ce que regardent leurs enfants et finit par accuser le président de FAMILLES de FRANCE d'être lié à l'Opus Dei et au Front National, d'être monarchiste et nostalgique de Franco.

Prenons cet article point par point :

1) L'article L 227-24 du Code pénal serait «une infamie», voté par une assemblée de droite en 1993. La gauche actuellement au pouvoir doit l'abroger, affirme le journaliste de PC Soluces. Rappelons le texte de cet article L 227-24 : «Le fait, soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire commerce d'un tel message, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 500 000 F d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur».
Qui a voté l'article de loi suivant : Lorsqu'un «document fixé sur un support magnétique, soit sur un support numérique à lecture optique, soit sur un support semi-conducteur, tel que vidéocassette, vidéodisque, jeu électronique... présente un danger pour la jeunesse en raison de son caractère pornographique ou de la place faite au crime, à la violence,... l'autorité administrative peut... interdire 1° de le proposer, de le donner, de le louer ou de le vendre à des mineurs, 2° de faire en faveur de ce document de la publicité par quelque moyen que ce soit» ? C'est l'Assemblée Nationale de gauche à l'initiative de Mme GUIGOU et de Lionel JOSPIN. C'est la loi du 17 juin 1998.
Dommage pour PC Soluces, cette revue ne peut pas compter sur la gauche pour mettre fin à cette «infamie» de vouloir protéger les enfants.

2) Traiter de fascistes ceux qui vous dérangent est généralement un bon plan. Mais cette fois-ci, c'est un peu raté. Désolé, les nostalgiques de Franco, il faut les chercher ailleurs qu'à FAMILLES de FRANCE... Quant à la vraisemblance des accusations, vous en connaissez beaucoup des gens qui seraient à la fois chez Madelin (Idées Action) et chez Jean-Marie Le Pen ? Et pourquoi pas chez Mégret, en même temps ! Si animé d'un bel esprit civique, le lecteur de PC Soluces veut combattre les fascistes, voici ce que Laurent JOFFRIN, éditorialiste au Nouvel Observateur recommande de faire : «La censure changerait les marchands (de jeux vidéo ultra violents) en martyrs. En revanche, quelques opérations de boycott bien ciblées, visant quelques jeux particulièrement répugnants, les ferait réfléchir. Rien de tel qu'une baisse des ventes pour rappeler au civisme. C'est le meilleur moyen de contrer les faiseurs de fric du vidéo fascisme». D'ici que PC Soluces nous révèle que le Nouvel Observateur est une émanation de l'Opus Dei...

3) Pourquoi les marchands de jeux vidéo ultra violents sont-ils des «vidéo fascistes» selon Laurent JOFFRIN ? Parce qu'ils font «l'apologie de l'exécution sommaire et de l'auto-défense, exaltation des forts, fascination pour meurtriers en série et religion de la lutte pour la survie». Et cet auteur de voir un lien incontestable entre certains jeux vidéo et la tuerie de LITTLETON. Les deux assassins étaient des fanas de DOOM et de QUAKE. Laurent JOFFRIN n'est pas le seul à faire ce lien. Citons Bill CLINTON, l'American Society of Psychology, les professeurs KOUPERNICK LE PASTIER, FRAU-MEIGGS, et on en passe. Ils affirment tous que les images violentes ont une influence néfaste sur le comportement des jeunes, surtout s'ils sont en difficulté sociale ou affective. Que, véritable drogue (un enfant joue en moyenne 1h30 par jour), véhiculant une idéologie simpliste et raciste, les jeux vidéo cruels détruisent d'autant plus les repères des jeunes joueurs qu'ils sont réalisés par des adultes.
Si le journaliste de PC Soluces se croit très branché en trouvant "très drôle et assez original" que le joueur de CARMAGGEDON II ait à écraser des piétons pour aller plus vite, s'il trouve que les scènes de cannibalisme de RESIDENT EVIL 2, c'est «bien plus que des pixels d'hémoglobine... mais du rire, de la réflexion, de la perplexité, du perfectionnement de réflexes», souhaitons-lui quand même que son gamin n'aille jamais au lycée avec un Eric HARRIS ou un Dylan KLEBOLD.

4) Évidemment, quand on affirme que les jeux vidéo ultra violents sont sans danger pour les enfants, on se sent un peu seul aujourd'hui. Ou alors, en compagnie des seuls éditeurs qui font du fric avec. Alors, la parade c'est de dire qu'il faut éduquer les parents, que c'est à eux de surveiller leur progéniture. Implacable logique : c'est bien connu, c'est parce que les parents ne font pas leur travail qu'on a été obligé d'inventer la répression publique. Au fond, c'est à eux de surveiller que la drogue ne circule pas, que leurs enfants ne se font pas aborder par des pédophiles, etc. En suivant cette logique on pourrait même supprimer la police, à quoi sert-elle ?

5) En fin d'article, Xavier ALLARD entend emporter la conviction du lecteur par un ultime argument : il fait remarquer que la trentaine de pages du dossier de FAMILLES de FRANCE est bourrée de fautes d'orthographe. Ça, c'est vrai. Comme on n'est pas rancunier, à FAMILLES de FRANCE, on lui propose un deal : il nous corrige nos fautes d'orthographe, et nous, on lui corrige ses fautes de français.

Jacques BICHOT
Président de Familles de France

DROIT DE RÉPONSE AU DROIT DE RÉPONSE

Cher Jacques,

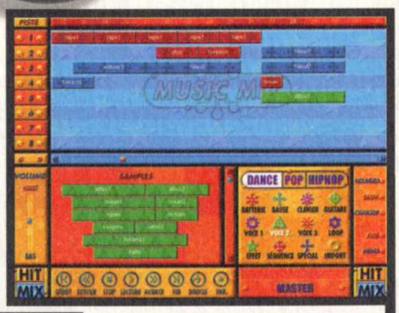
On ne va pas reparler de l'orthographe, c'est vraiment chipoter. Disons que l'on a corrigé vos fautes au passage, comme vous nous le demandiez.
J'ai bien compris ce qui nous sépare. Vous pensez que les parents ne sont pas aptes à surveiller leur progéniture. Peut-être... Mais par quelle opération du Saint-Esprit votre association serait-elle plus à même de dire aux enfants ce qui est bien ou ce qui ne l'est pas. Ici, nous ne disons pas que les jeux ne sont pas violents et qu'il ne faut rien faire. Mais on n'oublie pas que le mot chien ne mord pas...

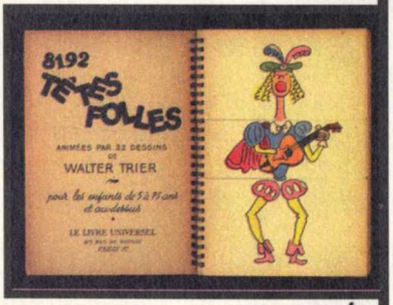
Xavier ALLARD

« Luis Après toute cette mélanine secrétée, ce je m'enfoutisme sans limites un mois durant, il faut lever le pied. Pas de CD sur les tropiques ce mois-ci, ce serait cruel après les vacances, uniquement du voyage spirituel, du cinéma, de la musique et de la poésie.

multimédia

VOYAGES CULTURELS





LA MAGIE RÉVÉLÉE

Ce titre est l'équivalent de l'encyclopédie "Le mythe et la magie" à ceci près qu'il ne se concentre que sur l'épisode I. Aussi bien fait que son prédécesseur (l'"interface est d'ailleurs similaire), il vous proposera également quelques séquences vidéo humoristiques qui rappellent les tests des armes dans le mythe et sa magie. La magie révélée tient sur deux CD bourrés de photos plein écran, de dessins, d'animations, d'extraits vidéo et de biographies. La somme d'informations est considérable et vous trouverez même le scénario complet du film. C'est une source d'informations très agréable à consulter car elle permet deux degrés d'approche quel que soit le sujet. À posséder en tant que fan, et même en tant que fan qui n'a pas aimé le film.

Éditeur : Ubi Soft
*Note : *****
Prix : 170 F environ

MACHINES À ÉCRIRE

Dieu sait si le multimédia est un fourre-tout, un domaine d'expression qui se cherche encore. C'est pourquoi je ne suis pas supris de ne tomber que très rarement sur des titres d'une telle originalité. Machines à écrire est limite indescriptible. On évolue dans l'univers de Raymond Queneau et de l'écriture automatique, qui est mise en illustration de manière étonnante. Vous pouvez par exemple "créer" des poèmes écrits de manière aléatoire ou participer à divers jeux. Un artiste vous propose de créer votre carte postale kitsh personnalisée à partir de deux cent cinquante-six modèles, où chaque plan est détouré et interchangeable. Il ne reste plus qu'à écrire le texte au dos et à l'imprimer. L'interactivité est déroutante, chaque page possède de nombreuses animations et comporte un procédé à chaque fois différent pour continuer sa navigation. Aussi indispensable qu'inutile.

*Note : *****
Éditeur : Gallimard
Prix : 300 F environ

HIT MIX

Hit Mix est un nouveau venu parmi les logiciels qui servent à composer et jouer de la musique sans savoir comment faire, ainsi qu'à faire des clips vidéo. Le style recréé se veut Dance, Hip-hop ou Pop et lorsqu'on passe le curseur sur les menus, on a droit à des commentaires genre jeune "le son number one" (sans jeu de mots) "un clip total flashy au son massif". C'est cool, on croirait du Ophélie Winter. Bon c'est pas génial mais ce n'est pas non plus complètement naze, on se fait plaisir à créer rapidement des petits morceaux aussi bons que ceux qu'on entend à la radio, c'est dire. Il suffit de choisir des samples de longueur prédéfinie, de les poser sur l'une des huit pistes et en route Simone. Pas besoin de se prendre la tête avec le tempo, tout colle automatiquement. Côté clips c'est plutôt pauvre, on peut réaliser quelques vidéos d'animation, mais c'est très limité. De quoi épater la famille à la soirée d'anniverssaire du petit dernier mais basta. L'ensemble est trop simpliste et manque de souplesse.

*Note : **
Éditeur : Hachette Multimédia
Prix : N.C

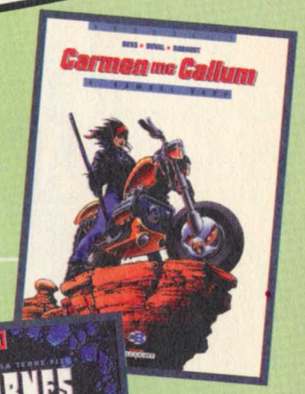
L'ESSENTIEL DE LA GUITARE

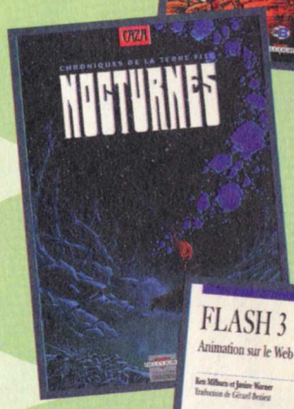
Une méthode d'apprentissage de la guitare destinée aux débutants, c'est carrément audacieux. Autant il est facile de représenter un clavier de piano à l'écran et de le visualiser *(NdBC : ah oui, alors pourquoi ai-je tant de mal à trouver une méthode de piano sur PC ? Je lance un appel désespéré aux éditeurs !)*, autant il est difficile de faire la même chose avec une guitare, où le modèle est comme dans un miroir inversé. Pratiquement toutes les étapes sont illustrées par des vidéo commentées et des schémas simultanément, ce qui permet d'avoir deux points de repère. L'interface est simple et les écrans sont un peu tristes. Pour ce qui est du contenu, il y a en effet de quoi assimiler de bonnes bases, apprendre à déchiffrer des tablatures et parvenir à jouer les chansons comme "Knocking on Heaven's Door" qui sert d'exemple. Une petite partie encyclopédique complète le tout et sans espérer devenir Jimmy Hendrix en quelques jours, vous devriez vous en sortir et prouver à Michel qu'il est possible d'apprendre à jouer d'un instrument grâce à une méthode, autrement que tout seul ou avec un prof ; si c'est le cas écrivez-lui.

*Note : ****
Éditeur : Ubi Soft
Prix : 350 F environ

POUR PROLONGER LE PLAISIR DES VACANCES, CE MOIS-CI, NOUS VOUS PROPOSONS TROIS BD, UN BOUQUIN SUR LE GRAPHISME, ET COMME IL FAUT AUSSI SAVOIR RESTER SÉRIEUX, UN GUIDE CONCERNANT LE BIOS. VOUS POUVEZ CEPENDANT LIRE TOUT LYDIE SALVAIRE, VOUS NE LE REGRETTEREZ PAS ! <<< Yann

bouquins
la page des pages





Carmen Mc Callum 4 - Samuel Earp

AUTEURS : GESS, DUVALL ET RABAROT • ÉDITEUR : DELCOURT • PRIX : ENV. 80 F TTC

Et voici le quatrième tome des aventures de Carmen Mc Callum. Elle est ici aux prises avec un géant de l'industrie américaine, sorte de Bill Gates qui dispose de tous les pouvoirs informatiques dont on peut rêver. Il est d'ailleurs à la tête d'un immense empire économique basé sur les nanotechnologies censées supprimer l'utilisation des organismes génétiquement modifiés (les fameux OGM dont Michel est très friand). Haute technologie, action, graphismes dynamiques et scénar' sympa font de cet album un bon moment de détente qui pose la question suivante : est-ce que l'homme n'a que le pis à proposer contre le mal qu'il crée à chaque instant ?

Chroniques de la Terre fixe - Nocturnes

AUTEUR : CAZA • ÉDITEUR : DELCOURT • PRIX : ENV. 80 F TTC

Caza est non seulement un grand illustrateur, mais aussi, à l'occasion, un créateur de BD. Nocturnes se déroule dans le futur, alors que la Terre a cessé de tourner sur elle-même et qu'il ne reste qu'une petite zone habitable, coincée entre une face polaire et une étendue désertique infranchissable. Cet album est en fait la "préquelle" de la série "Le Monde d'Arkadi" précédemment publiée aux Humanoïdes Associés. Le trait de Caza est assez particulier, très froid la plupart du temps, ce qui convient tout à fait à cette aventure qui se déroule dans le monde de la nuit. Quant au scénario, il rappelle les mauvais moments de Jodorowski (dans la série "Alef Thau"). Enfin, la rareté des dialogues donne l'impression de feuilleter un recueil d'illustrations plus qu'un album de BD.

Flash 3 Animation sur le Web

AUTEURS : KEN MILBURN & JANINE WARNER • ÉDITEUR : VUIBERT • PRIX : ENV. 260 F TTC

Je ne sais pas si vous passez du temps sur Internet, mais si c'est le cas, vous êtes sans doute déjà tombé sur une page utilisant le format Flash signé Macromedia. Ce type de sites est absolument fabuleux : animations de toutes parts, et accès relativement rapide. Ce livre vous propose de vous adonner aux joies de Flash (ici version 3) pour créer aussi bien des dessins animés, des animations interactives que des sites Web époustouflants. La version 4 du logiciel est d'ores et déjà dispo sur le Net, sur le site de Macromedia (www.macromedia.com), dans une version complète limitée à 30 jours, idéale pour se faire une idée du soft. Quant au livre, sans être totalement exhaustif, il vous fournira pas mal d'informations pour vous familiariser avec ce logiciel génial.

BIOS Optimisation et mise à jour

AUTEUR : HEINZ LANGE • ÉDITEUR : MICRO APPLICATION • PRIX : ENV. 150 F TTC

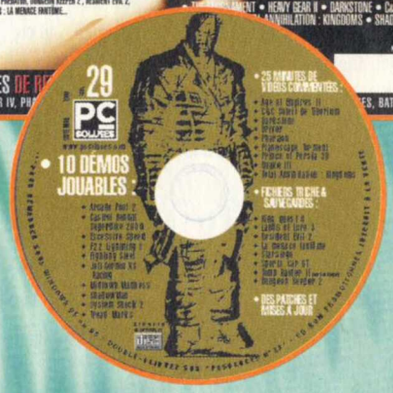
Ah ! Quel beau sujet que celui-ci : le BIOS. Le BIOS, acronyme de Basic Input/Output System, est une puce intégrée à la carte-mère de votre PC et qui gère, dès l'allumage de votre PC, la gestion de la mémoire, la lecture du clavier ou du disque dur... C'est à partir du BIOS que l'on gère la plupart des paramètres de son PC, et savoir ce que l'on fait est indispensable pour éviter tout plantage. Il faut savoir qu'un bon réglage des paramètres du BIOS peut permettre d'améliorer les performances du PC de 20 %. Vous aborderez toutes les facettes du BIOS : description, réglages, mises à jour, dépannage, améliorations... Bref, ce livre est une mine d'or !

Azrayzen' Tome 2

AUTEURS : LAX ET GIROUD • ÉDITEUR : AIRE LIBRE • PRIX : ENV. 75 F TTC

Voici la suite et fin d'Azrayen' que j'attendais déjà depuis un bon moment. Nous vous parlions du premier tome il y a peu de temps dans cette page, mais revenons sur cette BD pour ceux qui ont raté l'épisode précédent. L'action se déroule pendant la Guerre d'Algérie, alors qu'un détachement de l'Armée française a disparu quelque part en Kabylie. On connaît la fin de l'histoire dans ces pages, et l'on n'est absolument pas déçu. Le récit est toujours aussi prenant, et le dessin fait la part belle aux émotions et aux paysages. D'ailleurs, à la fin du bouquin, une vingtaine de pages est consacrée à la création de cette mini série, et l'on apprend que Giroud s'est basé sur l'expérience de son père pour écrire le scénario. Une très belle B.D. qui nous change de la production habituelle.

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU



3 MAGAZINES EN 1

+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ATUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM

INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (130F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, MYTH + UNDER A KILLING MOON
+ 1 TROISIÈME JEU À CHOISIR*

STRATÉGIE

+

AVENTURE

+

Au choix :
THUNDERHAWK 2
ou
MACHINE HUNTER
ou
CONQUEST EARTH

OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU*

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 5 JEUX*

ARCADE

ACTION)

STRATÉGIE

STRATÉGIE

AVENTURE

* Dans la limite des stocks disponibles

Nouveau : choisissez le prélèvement automatique (page 73)

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[OS] 4 À 28, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

THE LAST RESORT	10
AFTERLIFE	7
AGE OF EMPIRES	14, BO2
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11, BO2
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BAD MOJO	4
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
CIVILIZATION 2	5
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CROISADES	16
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5
CURSE OF ENCHANTIA	5
CYBERIA 2	7
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DAR EYE	BO2
DEUS	16
DIABLO	10
DISCWORLD	5
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10, BO2
DUKE NUKEM 3D	7
DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7
DUNE 2	4
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 GRAND PRIX 2	BO2
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	16, BO3
FALLOUT 2	146
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FLIGHT UNLIMITED	16
FRANKENSTEIN	BO1
FULL THROTTLE	5, BO2
GABRIEL KNIGHT2	BO1
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. II	12, BO2
HEROES OF MIGHT & M. III	28
HEXEN 2	19
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
JOURNEYMAN PROJECT 3	16
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST VII	BO1
KING'S QUEST VIII	28
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LANDS OF LORE 3	28
LEGEND OF KYRANDIA 2	4
LEGEND OF KYRANDIA 3	4
LEISURE SUIT LARRY 1	5
LEISURE SUIT LARRY 5	7
LEISURE SUIT LARRY 7	BO2
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2
LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1).	12
(PARTIES 1 ET 2)	BO2
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1, BO2
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
NORMALITY	5
OUTLAWS	11
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
POD	10
POLICE QUEST SWAT	7
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
RAYMAN (2E PARTIE)	4
RED BARON 2	16
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28
REQUIEM	28
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
RIVEN	BO2
ROBINSON'S REQUIEM	16
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SECRET MISSION	5
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4
SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SPACE QUEST	5
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (GUIDE)	16
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE 7TH GUEST	4
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE PANDORA DIRECTIVE	12,BO2
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2,BO1
THE SETTLERS 2	7
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
TOMB RAIDER	BO2
TOMB RAIDER II	14, BO2
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
UNDER A KILLING MOON	5, BO2
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
VERSAILLES	BO2
VIRTUA FIGHTER	7
WARWIND	BO1
WING COMMANDER IV	BO2
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
WORMS	4
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
X-WING VS TIE FIGHTER	11
Z	7
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK NEMESIS	7, BO2
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://www.pcsoluces.com

Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **MYTH, UNDER A KILLING MOON** ET JE CHOISIS :

❑THUNDERHAWK 2 ❑CONQUEST EARTH ❑MACHINE HUNTER

* Offre valable jusqu'au 30/09/99 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** :

❑THUNDERHAWK 2 ❑MACHINE UNTER ❑CONQUEST EARTH ❑MYTH ❑UNDER A KILLING MOON

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 4**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 2**» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

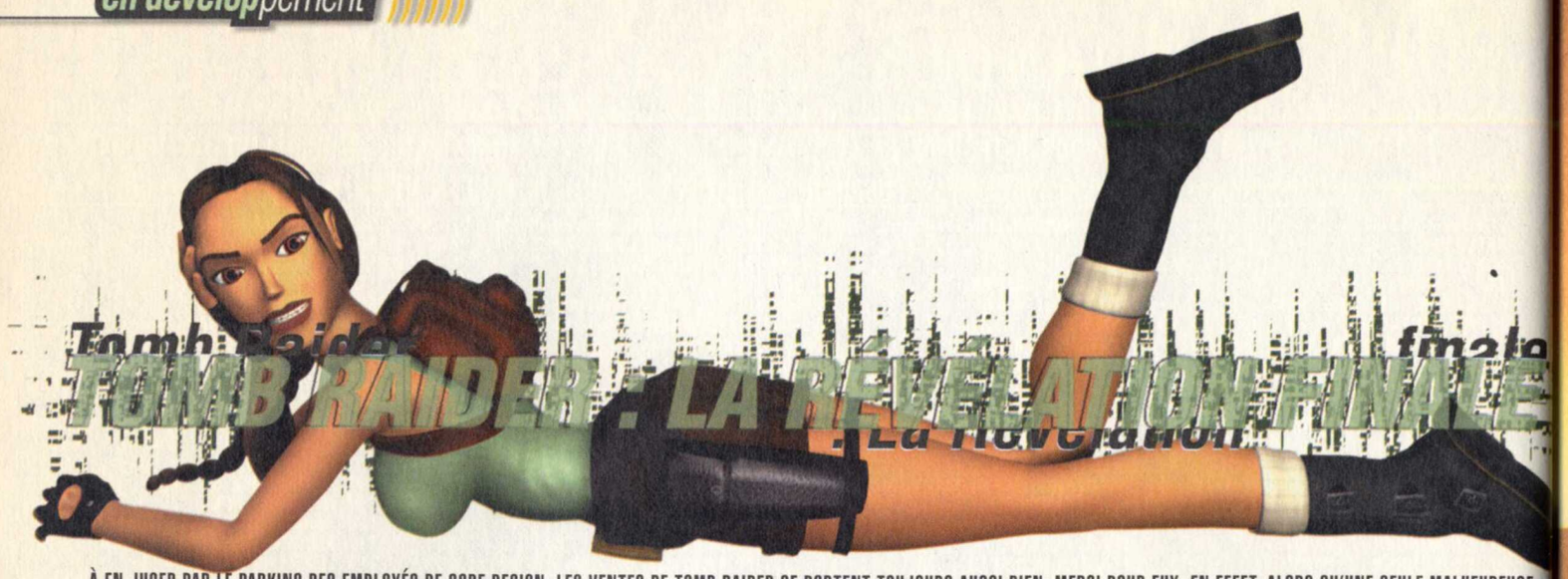
CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.



TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE

À EN JUGER PAR LE PARKING DES EMPLOYÉS DE CORE DESIGN, LES VENTES DE TOMB RAIDER SE PORTENT TOUJOURS AUSSI BIEN, MERCI POUR EUX. EN EFFET, ALORS QU'UNE SEULE MALHEUREUSE BOXSTER TRÔNAIT L'ANNÉE DERNIÈRE À LA PLACE DU CHEF (ADRIAN SMITH), L'ÉDITION 1999 DE CE MINI SALON DE L'AUTO COMPTAIT EN PLUS UNE CARRERA, UNE LOTUS ELISE ET UNE TVR AU MILIEU DES BANALES BMW ET GOLF GTI, RIEN QUE ÇA. À CE RYTHME-LÀ, L'ANNÉE PROCHAINE, IL FAUDRA PENSER À ORGANISER UN VOYAGE COMMUN PC SOLUCES-AUTO LIVE MAGAZINE.

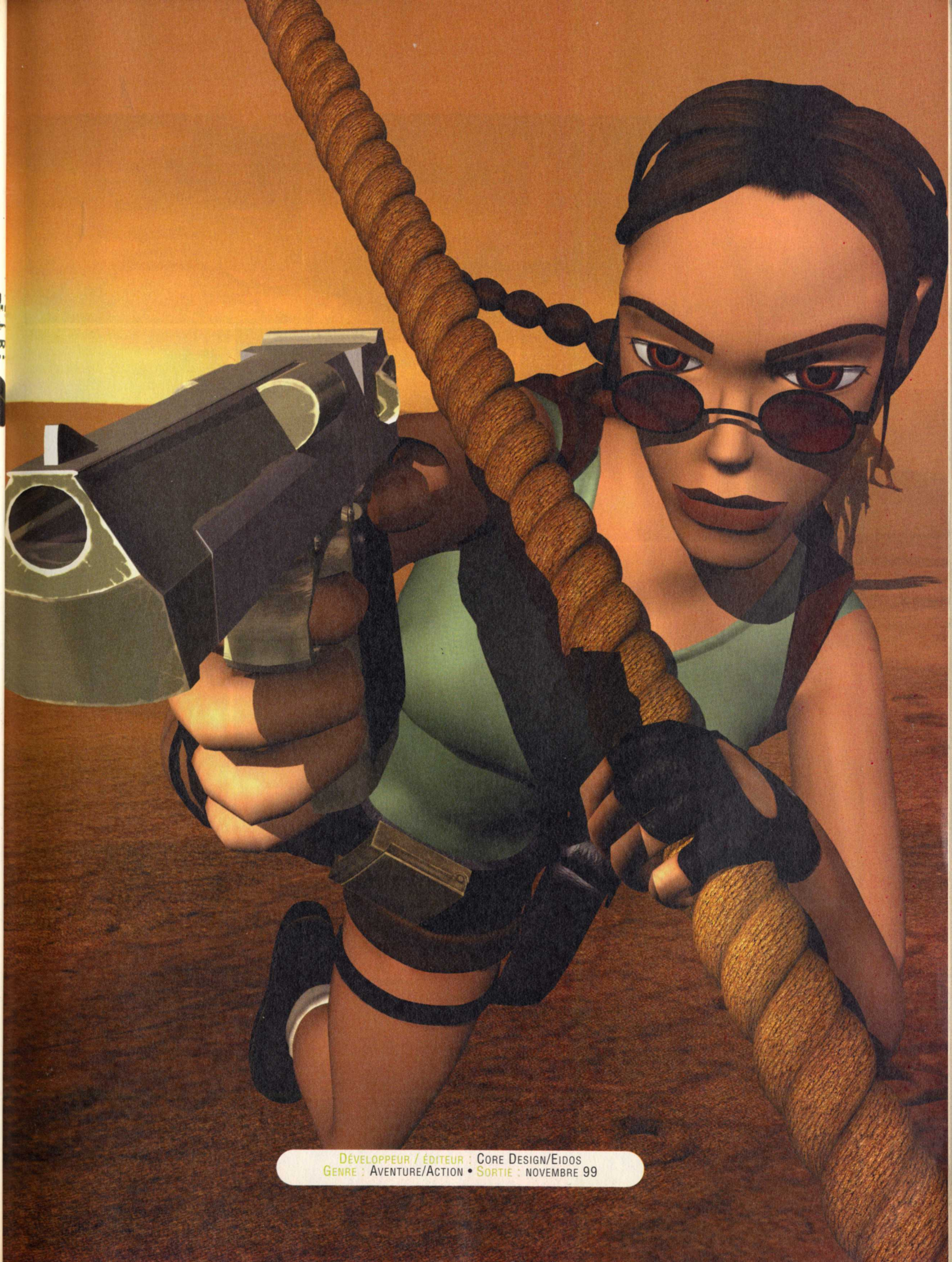
Il est rare de voir une personnalité de l'envergure d'Adrian Smith, directeur général de Core Design, procéder à une autocritique visant son produit-phare, à savoir la série des Tomb Raider. Tel un dirigeant stalinien déchu de la grande époque (la langue de bois en moins et les brouzoufs en plus), il est en effet revenu sur les travers qu'avaient connus les aventures de Lara Croft et particulièrement leur dernière mouture en date. "Les niveaux étaient trop grands et le jeu trop difficile", a-t-il concédé. De même, beaucoup d'idées n'avaient pu être exploitées à l'époque par la faute d'un moteur trop limité. Cela étant posé, l'équipe de développement a donc décidé de changer le carbu, de vérifier toutes les durites et de vidanger le circuit de refroidissement pour ne plus garder finalement que 10 % du moteur original (décidément, il va vraiment falloir faire appel à Auto Live). Ne reste plus qu'à faire le plein d'aventure et à injecter subtilement une dose d'action (pas trop sinon la mécanique devient vite poussive) pour procéder aux premiers tours de piste auxquels nous avons pu assister.

DU HAUT DE CES PYRAMIDES, SIX MILLIONS DE JEUX VOUS REGARDENT

Dans le but d'afficher un retour aux sources de la série et parce que c'est une terre de mythologie (et peut-être aussi parce que les scénaristes ne se sont pas beaucoup fatigués, ajouterais-je si j'étais un poil perfide), c'est en Égypte que va se dérouler ce quatrième Tomb Raider, sous-titré "La révélation finale". Tout commence par une scène de flash-back où une Lara Croft juvénile accompagne son mentor, Van Croy, lors d'un périple, lorsque celui-ci tombe dans un piège. La future aventurière tente alors de le sauver sans toutefois y parvenir. Le prologue s'achève avec un Van Croy laissé pour mort, mais vous vous doutez bien que ce personnage va revenir... Bien des années plus tard, Lara effectue des fouilles en Égypte, cherchant à percer le mystère de la tombe de Seth, le dieu à tête de chacal, que personne n'a jamais réussi à pénétrer (la tombe, pas le chacal...). Plus douée que ses collègues, Miss Croft parvient à entrer dans un lieu resté inviolé pendant des siècles. Cherchant à s'emparer d'une amulette sacrée, l'exploratrice provoque la libération de Seth, le dieu maléfique. Son frère Horus avait été le dernier à le combattre et désormais, il est le seul à pouvoir empêcher le monde de sombrer dans les ténèbres.

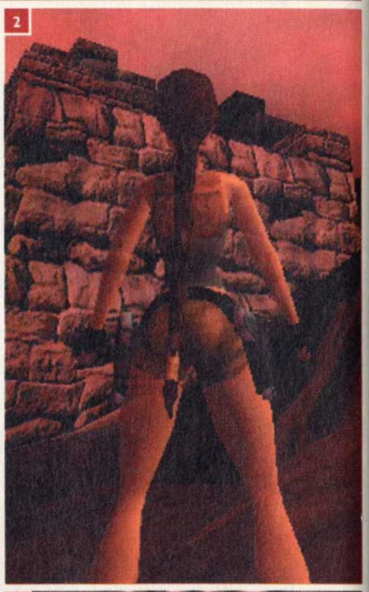
THE FRENCH TOUCH

Si à la fin du paragraphe précédent, je vous narrais que le sort de la planète reposait sur les épaules d'Horus (si tant est qu'il en ait, des épaules), bien évidemment, vous vous doutez que c'est quand même Lara Croft qui va devoir se charger de la grande partie du boulot. Elle sera aidée au cours du jeu par un personnage qui va lui expliquer les conséquences de ses actes et reviendra régulièrement la tenir au courant de la situation. Oh surprise, il est de nationalité française et s'appelle Jean-Yves. Connaissant la perfidité anglaise, vous imaginez bien que ce Jean-Yves a été particulièrement soigné : il possède un embonpoint assez prononcé et s'exprime avec un accent couleur camembert (ife iou ci watt aïe minne). Cela devrait bien sûr nous être épargné dans la version française, mais vous pourrez constater que nos cousins Grands-bretons ne ratent jamais une occasion de se moquer de nous depuis que nos deux peuples ont cessé de se mettre sur la tronche à grands coups de rapières. Autre personnage dont vous allez croiser la route, le revenant Van Croy dont on se doutait bien qu'il allait avoir son rôle à jouer dans l'histoire. Manipulé par Seth, il va tout mettre en



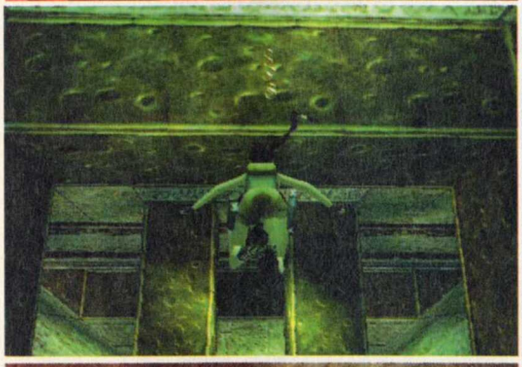
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : CORE DESIGN/EIDOS
GENRE : AVENTURE/ACTION • SORTIE : NOVEMBRE 99

1


2

3

4



5

6

œuvre pour contrecarrer les recherches de son ancienne protégée. En tout premier lieu, celle-ci devra affronter les conséquences immédiates de son geste pour le moins malheureux. Seth va en effet utiliser ses pouvoirs pour faire s'animer les squelettes et transformer des animaux en mutants redoutables. Vous serez, bien entendu, amené à les affronter, en plus des guerriers locaux. La majeure innovation dans ce domaine est que l'on nous promet (enfin !) des ennemis intelligents, ce qui devrait d'ailleurs réduire sensiblement leur nombre. Il est vrai que les quelques scènes qu'il nous a été permis de voir semblaient assez probantes. L'une d'elles mettait aux prises Lara et des guerriers arabes et l'on pouvait voir que ceux-ci avaient les mêmes facultés de mouvement que l'héroïne, si bien qu'on les voyait sauter de bloc en bloc ou encore se suspendre à des barreaux au plafond pour poursuivre leur ennemie. Autre petit exemple, les crocodiles ont désormais la possibilité de sortir de l'eau. Dit comme cela, ça peut sembler anecdotique mais c'en est désormais fini du flingage de croco bien pépère depuis la berge. Certains ennemis devraient également être invulnérables comme les squelettes ; il vous faudra donc ruser en les faisant chuter pour pouvoir vous en débarrasser.

UNE INTERFACE REMODELÉE

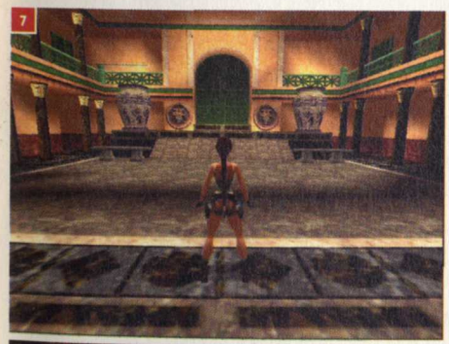
Changement majeur dans le gameplay de la série, l'interface de jeu a été totalement remaniée. Vous n'aurez donc plus l'inventaire classique en forme d'anneau mais une autre mouture plus proche de celle des jeux d'aventure. Ce changement a été opéré dans le but d'offrir des combinaisons possibles entre les objets ou armes dont vous disposerez. On devrait pouvoir de cette manière introduire différents types de munitions dans la même arme. Dans le même esprit, Lara aura enfin des mains indépendantes l'une de l'autre puisque jusqu'alors, elle ne pouvait par exemple tenir une arme dans une mimine et une torche dans l'autre. Ce sera désormais chose possible et cela semble tellement évident qu'on se demande pourquoi les programmeurs n'y avaient pas pensé auparavant... Autre innovation, on ne devrait plus avoir à subir d'écran de chargement puisque l'aventure sera linéaire et composée "d'un seul bloc", même si vous évoluerez dans des lieux différents au fur et à mesure de celle-ci. Le moteur 3D a également été amélioré afin de pouvoir bénéficier des fonctions des dernières cartes 3D. Très à la mode ces derniers temps, l'environnemental bump mapping fera son apparition pour donner des sensations de relief aux différentes textures. Les décors devraient également perdre leur côté très carré avec des environnements plus "organiques" ; les arbres, par exemple, n'auront plus des branches parallépipédiques.

CATALOGUE MANUFRANCE HIVER 99

Un nouvel épisode de Tomb Raider apporte toujours son lot d'armes et de véhicules. La "Révélation finale" ne déroge pas à la tradition même si pour l'instant, tous les éléments n'ont pas encore été implémentés. Nous devrions donc avoir droit à une poursuite en Jeep dans les canyons et à une balade en side-car en attendant d'autres hypothétiques modes de déplacement. Le râtelier va, quant à lui, s'enrichir d'une arbalète, très utile pour atteindre les leviers ou les boutons qui ne manqueront pas d'être planqués dans des coins bien retors. Des jumelles seront également à votre disposition pour zoomer sur un point bien précis du décor (c'est à ce moment que je me rends compte que ma phrase est un tantinet stupide car vous vous doutez bien que les jumelles ne servent pas à regarder passer les hirondelles dans le ciel). Lara Croft sera également dotée de nouveaux mouvements lui permettant de grimper et de se balancer sur les cordes ou encore de franchir le coin d'un bloc en y étant suspendue.

C'est sûr, Core Design va être attendu au tournant avec ce Tomb Raider IV car ils ne peuvent se permettre de rééditer les erreurs du trois. L'agencement des niveaux et la teneur des énigmes à résoudre seront des éléments prépondérants dans l'intérêt du jeu et nombre de joueurs ne se contenteront pas de la course au levier qui tenait lieu de fil conducteur du dernier épisode en date. Si l'intérêt est au rendez-vous, la série pourrait même gagner de nouveaux fans car le jeu devrait être beaucoup plus accessible mais dans le cas contraire, cette "Révélation finale" pourrait avoir un titre prémonitoire.

«Rodolphe

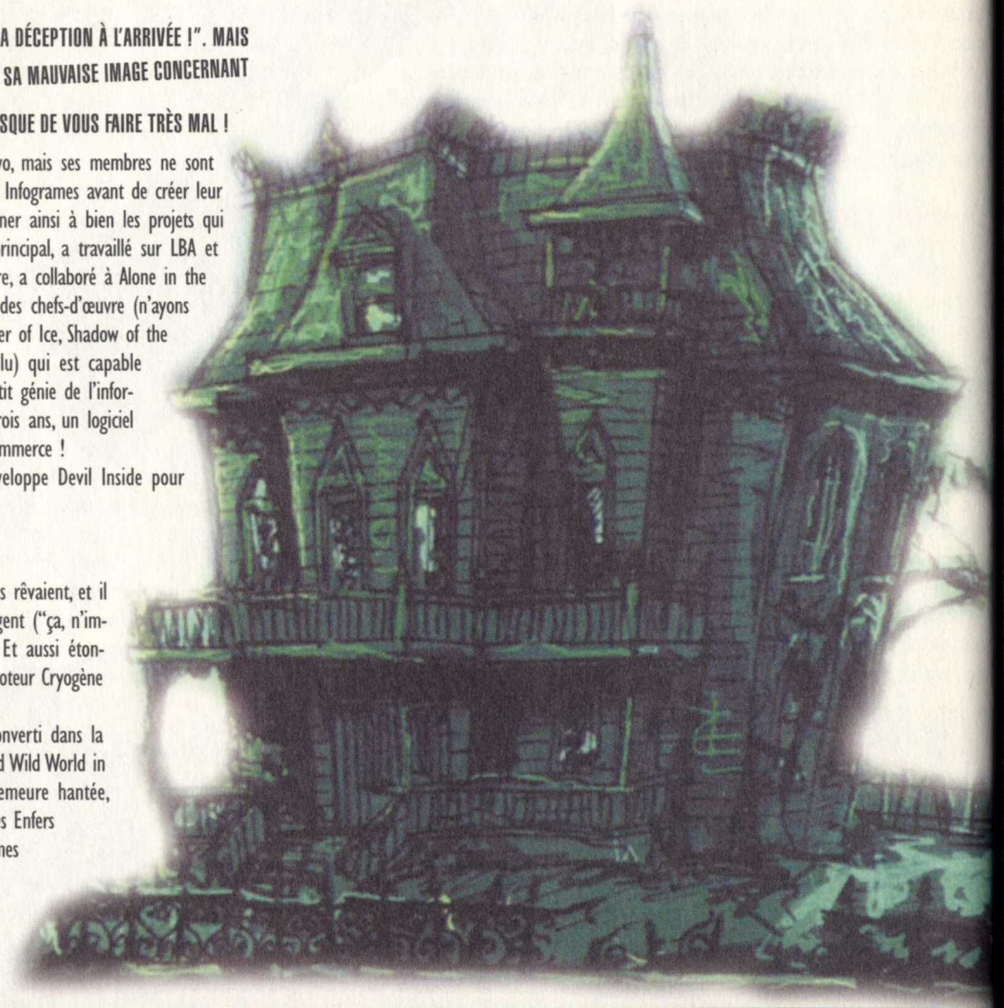


1 - Un squelette tout droit sorti de "Jason et les Argonautes"
2 - Quand le ciel est rose, c'est que Seth est en train de faire des siennes.
3 - En passant en vue à la 1ère personne, Lara devient transparente.
4 - Le bump-mapping donne plus de relief aux textures
5 - Depuis le temps, les installations ont commencé à rouiller
6 - Bizarres, les briquets égyptiens.
7 - En général, c'est derrière ce genre de porte que surgissent les ennuis.
8 - La salle des planètes
9 - Pour la sortie, suivez la ligne jaune

DEVIL INSIDE

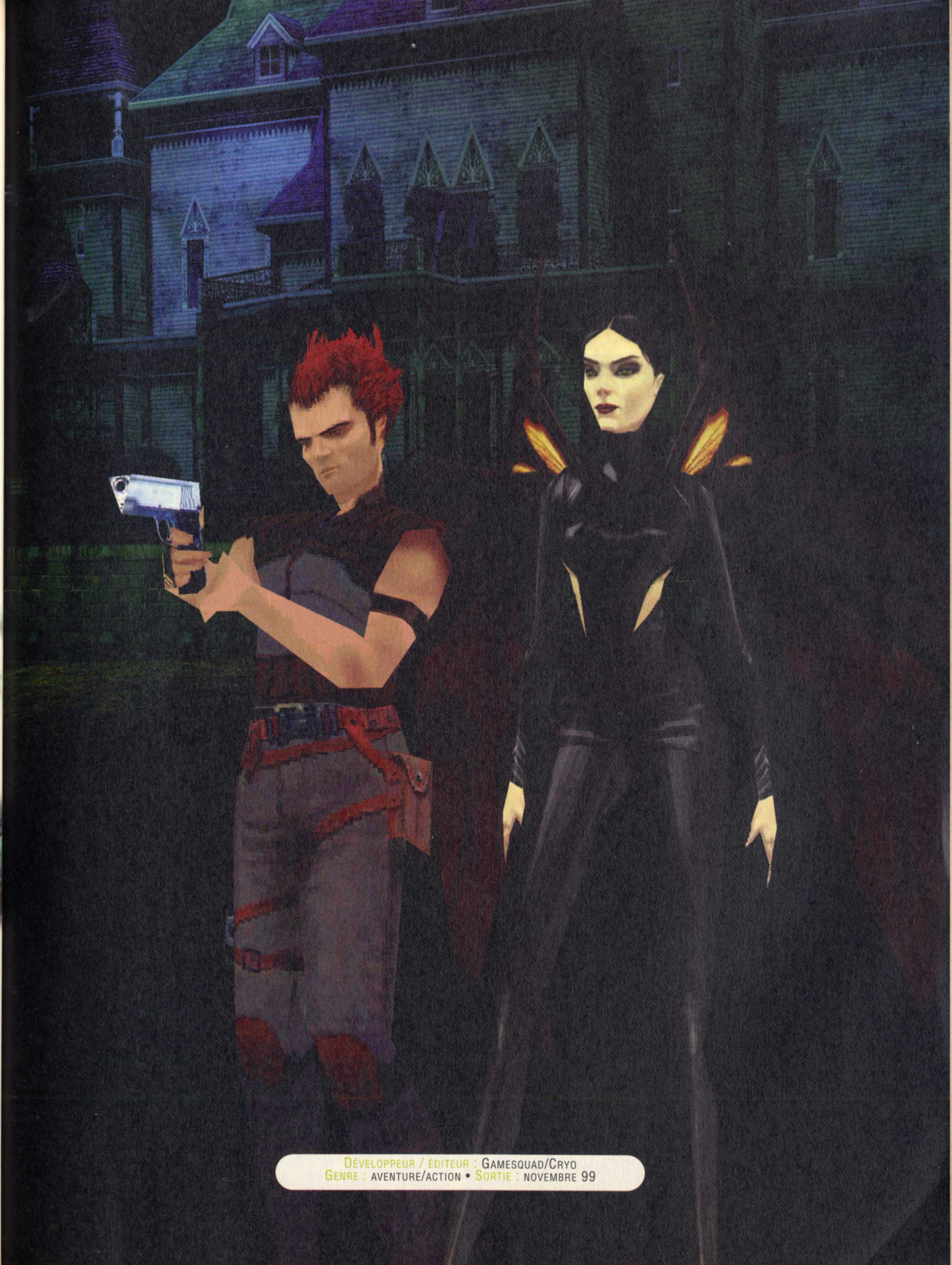
JE SAIS, VOUS VOUS DITES : "ENCORE UN JEU CRYO...BONJOUR LA DÉCEPTION À L'ARRIVÉE !". MAIS JE VOUS ARRÊTE TOUT DE SUITE : CRYO A DÉCIDÉ D'EN FINIR AVEC SA MAUVAISE IMAGE CONCERNANT LES JEUX D'ACTION. OUBLIEZ TOUS VOS A PRIORI, DEVIL INSIDE RISQUE DE VOUS FAIRE TRÈS MAL !

Gamesquad réalise là son premier projet en association avec Cryo, mais ses membres ne sont pas des débutants, loin de là ! En effet, ils ont tous travaillé chez Infogrames avant de créer leur propre structure pour disposer d'une autonomie suffisante et mener ainsi à bien les projets qui leur tenaient à cœur. Ainsi, Laurent Salmeron, le programmeur principal, a travaillé sur LBA et Time Commando, Laurent Paret, responsable de l'intégration sonore, a collaboré à Alone in the Dark 2 et 3, et Hubert Chardot, scénariste sur ce jeu, a réalisé des chefs-d'œuvre (n'ayons pas peur des mots) comme la série des Alone in the Dark, Prisoner of Ice, Shadow of the Comet... Ce dernier est un fou (tout court mais aussi de Chtulu) qui est capable d'écrire un scénario de jeu en trois jours. Enfin, on trouve "le petit génie de l'informatique", Christophe Nazaret, qui a développé tout seul, et en trois ans, un logiciel de création et d'animation 3D plus puissant que les outils du commerce !
Et c'est donc cette équipe sympathique et passionnée qui développe Devil Inside pour Cryo et pour notre bonheur à tous.



NAISSANCE D'UN PROJET DANS L'EXCÈS

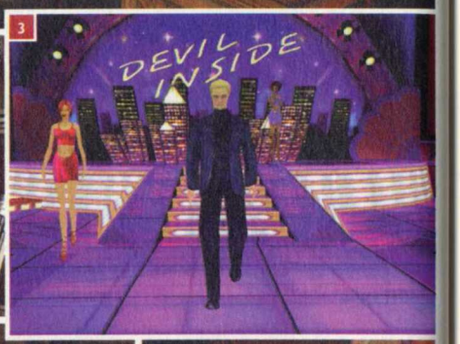
À l'origine, Gamesquad voulait réaliser les jeux dont ses membres rêvaient, et il ne manquait plus qu'un éditeur capable de leur fournir de l'argent ("ça, n'importe qui pouvait le faire" nous dit Hubert) et un savoir-faire. Et aussi étonnant que cela puisse paraître, la technologie 3D apportée via le moteur Cryogène a de quoi mettre tout le monde d'accord.
On incarne donc Dave, un ancien flic très spécial du LAPD reconverti dans la télé. Il se retrouve sur une chaîne câblée, WWWL@ (pour A Weird Wild World in LA) dans l'émission Devil Inside. Il est chargé d'investir une demeure hantée, Shadow Gate, depuis qu'un tueur en série a réussi à s'échapper des Enfers en emmenant à sa suite une kyrielle de démons tous plus infâmes les uns que les autres. Mais Dave a un pouvoir spécial, celui de pouvoir libérer Deva, une femme démon qui vit en lui et qui est capable de renvoyer en Enfer les âmes tuées par Dave.
Après avoir proposé un premier projet de jeu assez simple (trop, selon les responsables de Cryo), les p'tits gars de

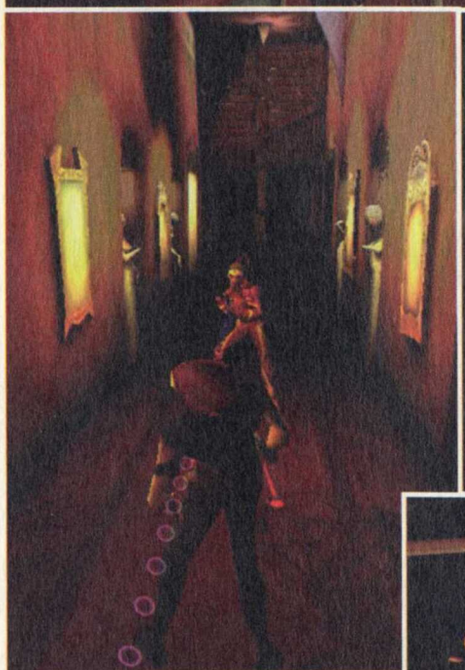


DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : GAMESQUAD/CRYO
GENRE : AVENTURE/ACTION • SORTIE : NOVEMBRE 99

2

3





5

Gamesquad ont planché sur cette idée de jeu. Elle leur est d'ailleurs venue avec la chanson d'INXS qui contient la plupart des éléments du jeu (la fille habillée de cuir, le type très fier, l'Enfer, les armes...). Et quand on voit les paroles de la chanson, on se dit que décidément, M.Chardot a beaucoup d'imagination pour créer un jeu aussi touffu que celui-là avec une chanson au contenu aussi léger. Que voulez-vous, c'est ce que l'on appelle le talent !

DE L'ACTION...

Devil Inside est un jeu à la croisée des chemins. Est-ce un jeu à la Alone in the Dark, à la Tomb Raider ou à la Quake ? En fait, il est un peu tout ça à la fois, selon les préférences du joueur, et la plupart des points forts des meilleurs jeux du moment sont intégrés dans ce jeu. Bien sûr, les développeurs de Gamesquad s'interdisent de jouer aux jeux vidéo pour ne pas être influencés. Malgré tout, on retrouve des éléments déjà vus ailleurs, mais jamais réunis dans le même jeu !

En effet, comme il s'agit ici avant tout d'un show télévisé, les moyens techniques en matière de vidéo sont à la hauteur de nos espérances. Une multitude de caméras a été placée dans tous les coins, et une caméra mobile suit Dave et Deva dans leur progression à travers la demeure hantée. De plus, des caméramen sont là pour filmer l'action au plus près, dans la plus pure "tradition" de "C'est arrivé près de chez vous".

On peut donc choisir de vivre l'aventure comme dans Resident Evil ou Alone in the Dark, à l'aide de caméras fixes qui montrent les lieux sous différents angles en fonction de la position du joueur. On peut aussi adopter une vue à la Tomb Raider, tout en pouvant orienter la caméra à l'aide de la souris. Enfin, on peut aussi se mettre en vue subjective pour vivre l'aventure comme un Quake-like. Quant aux indécis, ils pourront afficher trois vues supplémentaires sur le côté de l'écran pour voir l'action sous toutes ses coutures. En un mot, c'est la classe !

Le héros aura ainsi parfois affaire à des démons qu'il devra abattre en utilisant diverses armes, une dizaine au total, dont une inédite : la ponçeuse ! On imagine déjà les gerbes de sang éclabousser les murs ! Quant à Deva, elle utilisera ses pouvoirs magiques pour tuer les ennemis, voler et marcher au plafond ! Du jamais vu, une fois de plus.

... DE L'AVENTURE...

Attention, cependant, il ne s'agit pas d'un simple jeu d'action : les bourrins qui foncent en dessoudant tout le monde risquent de se prendre tous les pièges sur le coin de la tronche. En effet, il faudra connaître les points faibles des ennemis et leurs façons d'attaquer. De plus, ils seront souvent cachés dans les nombreux coins sombres et jailliront pour vous surprendre. On trouvera des bibliothèques pour s'instruire un minimum et apprendre la biographie des démons. Des passages secrets sont disposés dans différents coins de la maison hantée - franchement épouvantable - où l'on rencontrera de nouveaux monstres. En avançant, on pourra déclencher des pièges, comme une chute de colonnes dans l'entrée. Gamesquad a pris le contre-pied de Tomb Raider, et les niveaux ne seront pas de véritables labyrinthes avec des passages plates-formes complexes, inutiles et très peu interactifs. Ici, les lieux sont vraiment optimisés, et on peut agir sur un grand nombre d'objets.

... UNE AMBIANCE UNIQUE !...

Le gros du travail a été axé sur l'ambiance pour faire de Devil Inside un jeu à la limite du traumatisant. Graphiquement, le boulot est franchement convaincant, et les morts-vivants (une quarantaine de modèles différents) sont franchement immondes. On trouve ainsi des écorchés vifs vêtus de cuir et de chaînes très fiers de leur musculature, des noyés qui ressemblent à des éponges, des gazés qui flottent à la Baron Arkonen, des électrocutés bardés de fils électriques, des pendus qui courent sur les murs et les plafonds, des enfants à moitié pourris, des momies indiennes qui pendent du plafond, leur tête qui ballote au bout d'une chaîne, des femmes zombies très sexy... Tout un bestiaire d'horreurs digne des pires films réalisés jusqu'à ce jour. Shadow Gate, la maison où se déroule l'action, est vraiment "magnifique", librement inspirée de celle que l'on peut voir dans Psychose. Délabrée, envahie de coins sombres inquiétants, très gothique avec des éclairages chiches, propices aux pires cauchemars !

Quant au son, il n'est pas en reste. Le jeu sera compatible avec la plupart des systèmes audio du moment, que ce soit l'EAX de Creative Labs, l'A3D d'Aureal, mais aussi l'AC3 et le DTS. Autant dire que ceux qui disposent d'un bon système d'enceintes devraient pouvoir en profiter un maximum. Toutes les créatures disposent de leurs propres événements sonores. Le pantalon de cuir des écorchés crisse lorsqu'ils marchent, accompagné du cliquètement de leurs chaînes, les noyés se déplacent dans un bruit d'eau assez crado, les zombies ont leurs jointures qui craquent et les gazés font des bruits de ballon de baudruche. Bien entendu, tous râlent de façon plus ou moins inquiétante, et en tendant l'oreille, on peut percevoir le sifflement de leur respiration dans les couloirs.

... UNE TECHNIQUE À LA HAUTEUR !

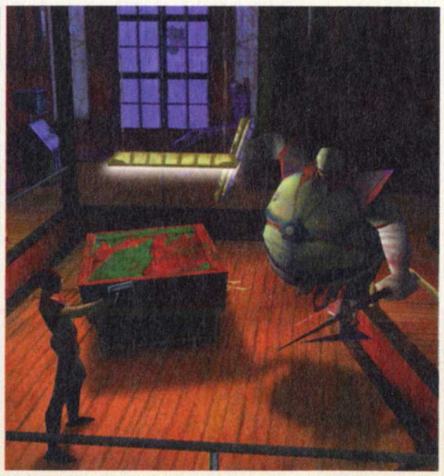
Le moteur Cryogène fait des merveilles, et le jeu est prévu pour tourner sur un simple Pentium 200 MMX équipé d'une carte accélératrice 3D. Bien sûr, mieux vaudra disposer d'une config' honnête pour profiter de toutes les merveilles de Devil Inside. Le moteur a une limite qui peut sembler drastique : les scènes ne peuvent pas contenir plus de 2000 polygones. Mais c'est un enjeu intéressant qui pousse les graphistes à optimiser les objets 3D. Le résultat est étonnant, et l'on ne voit pas de grosses différences avec les jeux 3D du moment. Sauf que c'est très beau et très fluide !

Les scènes peuvent contenir des centaines de lumières qui projettent des ombres en temps réel, créent des effets de contre-jour impressionnants. La gestion des particules 3D permet d'obtenir des effets de sang et de feu très esthétiques.

À la base de la création, il y a donc Théo, un soft incroyable développé par le non moins incroyable Christophe Nazaret. En effet Théo est capable de créer des objets 3D très complexes, de réaliser des animations avec une technique proche de celle du dessin animé, d'intégrer les sons aux différents mouvements, et de tester le tout très simplement. Cet outil, qui réussit le tour de force de tenir sur une simple disquette de 1,44 Mo, fait souvent plus fort que des softs comme 3D Studio Max. Ça calme, vous pouvez me croire. Le gros avantage, c'est que le code est optimisé : le jeu peut ainsi tourner honorablement sur des configs qu'on croyait dépassées à tout jamais.

Beaucoup de bonnes idées ont été intégrées dans le jeu pour renforcer l'ambiance ou faciliter la vie du joueur. Ainsi, en tirant sur les caméras, on verra l'image sauter. Un rayon laser à la Outcast permet de viser très précisément, et les mouvements de caméra ne gênent pas la progression du joueur. De toutes façons, on peut passer en vue subjective à tout moment pour bénéficier d'une prise en main "action" nettement améliorée. Gamesquad a aussi intégré un système de ralenti très performant, qui rend le jeu incroyable : on se croirait devant du John Woo, d'autant plus que l'on dispose toujours du contrôle du joueur dans ces moments-là. On peut passer des heures à faire des cabrioles et à tirer pour voir les balles évoluer comme dans un rêve.

Bref, c'est évident, Devil Inside nous a saisi par la qualité de son scénario et son niveau technique. De plus, l'équipe à l'origine de ce jeu rassemble des membres de l'élite du jeu vidéo auxquels on peut faire toute confiance. Le succès, voire la révolution apportée par Alone in the Dark ou LBA sont là pour prouver que ces gens ne sont capables que du meilleur. Enfin, Cryo croit vraiment en ce projet, et apporte tous les moyens techniques pour que Devil Inside soit une réussite absolue. Il ne nous reste plus qu'à espérer que le gameplay soit à la hauteur du reste pour être sûr que nous tenons le hit de fin d'année en matière de jeu d'action-aventure ! *« Yann*



1 - Deva ne vous rappelle personne ?
2 - Trois électrocutés sur leurs chaises
3 - Le plateau de l'émission télé
4 - Ambiance, ambiance...
5 - Ils ne payent pas le sang chez Gamesquad !

AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

APRÈS NOUS AVOIR PLONGÉS DANS L'ANTIQUITÉ ET SES MERVEILLES, ÂGE OF EMPIRES II NOUS ENTRAÎNE MAINTENANT VERS LE MOYEN-AGE, PÉRIODE TROUBLÉE OÙ L'HOMME COMMENCE À DÉCOUVRIR LE MONDE ET, SURTOUT, DE NOUVEAUX MOYENS DE TUER SON PROCHAIN. LA POUDRE VA BIENTÔT PARLER...

Attention, je tiens à vous avertir que la prochaine phrase va vous dégoûter. Alors, que les plus courageux serrent les dents et que les lecteurs aux nerfs fragiles ne viennent pas pleurer qu'ils n'étaient pas avertis. Voici donc la phrase qui tue : nous avons reçu la version bêta de Age of Empires II et ça fait trois jours qu'on y joue, ou plutôt que j'y joue car personne ne me la prendra ! Je sais, ça fait mal : vous avez tout fait pour être bêta-testeur, vous avez piraté le serveur domotique de Billou, vous avez soudoyé les gens de chez Miro-Soft, vous avez menacé de publier les 10000 bugs de Ouïndo98 et vous avez même acheté tous les stocks d'invendus de Close Combat 3. Pourtant, malgré tout ça, vous n'avez pas été sélectionné. Ne désespérez pas, la preview est là pour vous rendre des couleurs, avec plein de photos à faire monter la tension. Et puis, mouchez-vous, vous allez finir par tacher votre PC Soluces !

VOUS TENEZ LE CHOC ?

J'ai donc reçu la bêta, accompagnée d'une préversion du manuel ainsi que d'une fiche impressionnante de quatre pages sur l'arbre des technologies (c'est-à-dire la manière de construire chaque bâtiment et unité). La bêta s'est installée sans aucun problème sur mon petit disque dur et j'ai pu de suite accéder à tous les modes de jeu, y compris le jeu en réseau (on peut jouer sur la Zone pour l'instant). Cette version est donc très avancée et très stable et, mis à part quelques bugs graphiques, elle tient plusieurs heures sans plantage. Le jeu est donc sur la bonne voie et ne devrait subir aucun retard fâcheux, ce qui est déjà appréciable.

Dans l'ensemble, Age of Empires II inspire tout de suite confiance et l'on retrouve immédiatement le même plaisir de jouer qu'avec Age of Empires. D'ailleurs, c'est bien simple, je me suis déjà plus amusé avec cette bêta qu'à jouer à Total Kingdom ou le Soleil de Tiberium réunis.

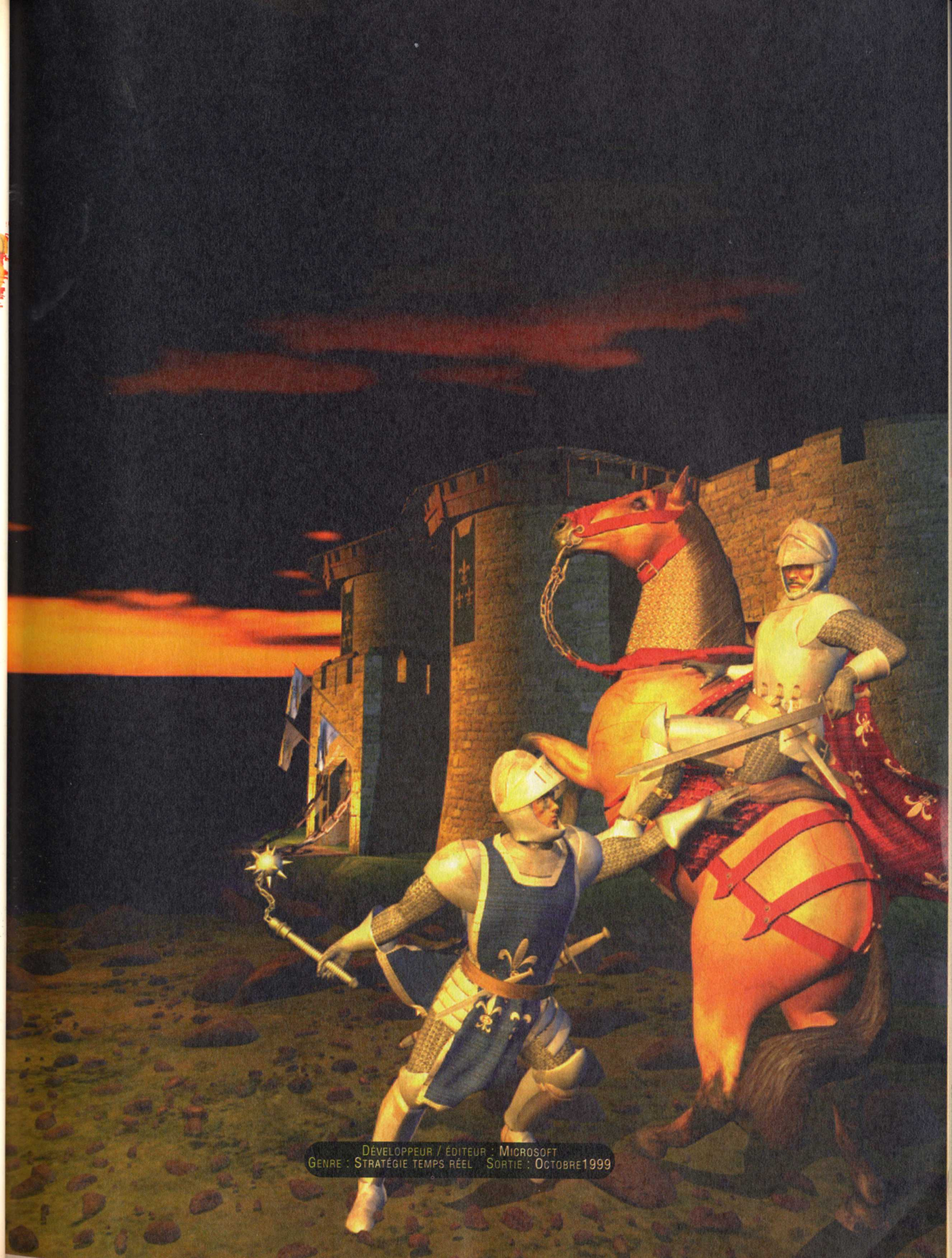
Cependant, n'espérez tout de même pas un jeu révolutionnaire : même si Age of Empires II est plus abouti que son prédécesseur, avec des graphismes encore plus beaux, on retrouve assez facilement ses marques.

DES NOUVEAUTÉS SÉDUISANTES

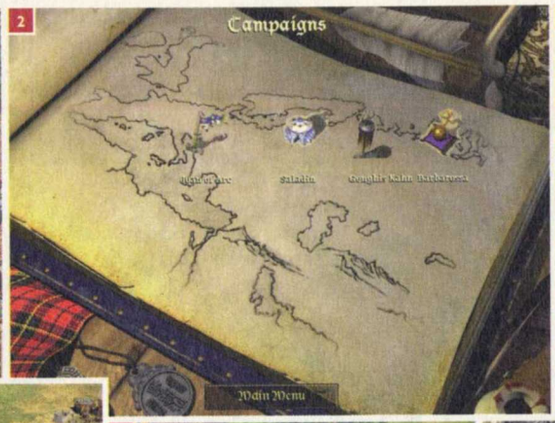
Ainsi, les ressources à collecter sur le terrain sont les mêmes : de l'or pour faire les améliorations les plus importantes et les unités les plus puissantes, de la pierre pour construire des défenses, de la nourriture pour les unités de base et du bois pour les constructions.

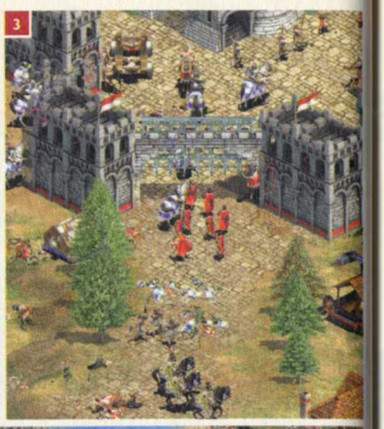
On remarque parfois quelques subtilités, comme la nourriture qui peut se présenter sous la forme de moutons que l'on contrôle et que l'on peut donc utiliser pour explorer la carte (mais on risque alors de perdre les moutons, qui peuvent être volés par n'importe quelle unité passant à proximité). Le marché joue lui aussi un rôle très important : grâce à ce bâtiment, on peut se procurer ou vendre n'importe quelle ressource ! Cela signifie qu'au cours d'une partie on peut mettre tous ses paysans (ou paysannes) à couper les arbres d'une vaste forêt et vendre ensuite ce bois pour obtenir de l'or, de la pierre et de la nourriture. Cela ne sera pas l'assurance de la victoire (les prix du marché fluctuent en fonction de l'offre et de la demande), mais cela peut débloquer une situation périlleuse, lorsqu'on a, par exemple, perdu l'accès aux mines d'or.

Autre aspect très séduisant de AOE II : l'intelligence des unités et le comportement des adversaires. Le comportement des troupes sur le terrain est en effet une vraie merveille : à peu de chose près, on retrouve les sensations de Total Annihilation grâce à diverses icônes qui permettent de déterminer leurs attitudes (garder une position, riposter, suivre l'ennemi...). Les unités trouvent aussi leur chemin d'une façon incroyablement précise : à partir du coin Nord-Ouest de la carte, j'ai cliqué à l'Est d'une ville fortifiée et mes troupes se sont rendues à destination sans la moindre erreur. Elles sont directement allées au Sud pour traverser à gué, sont entrées dans la ville par la grande porte sans perdre de temps à faire le tour des remparts, puis ont traversé les rues de la ville et sont sorties par l'autre porte afin d'atteindre leur but. On est loin des moissonneuses lobotomisées du Soleil Tiberium (ou aveuglées par l'éclipse du soleil ?) ou de ces unités qui tournent en rond et finissent par se bloquer ! En outre, c'est étonnant de les voir toujours se déplacer en formation car elles le font avec un naturel et une vitesse époustouflants.



Développeur / éditeur : Microsoft
Genre : Stratégie temps réel Sortie : Octobre 1999





1 - Les Cavaliers sont des versions améliorées des Chevaliers.
2 - Il y aura quatre campagnes.
3 - La herse constitue un bon piège.
4 - Les trébuchets sont les armes de sièges les plus puissantes.
5 - Pas de cinématique entre les missions, mais des images.
6 - Des moulins arabes entourés de champs.
7 - Les châteaux sont très résistants.
8 - La ville est à nous.
9 - Là où Genghis Khan passe...

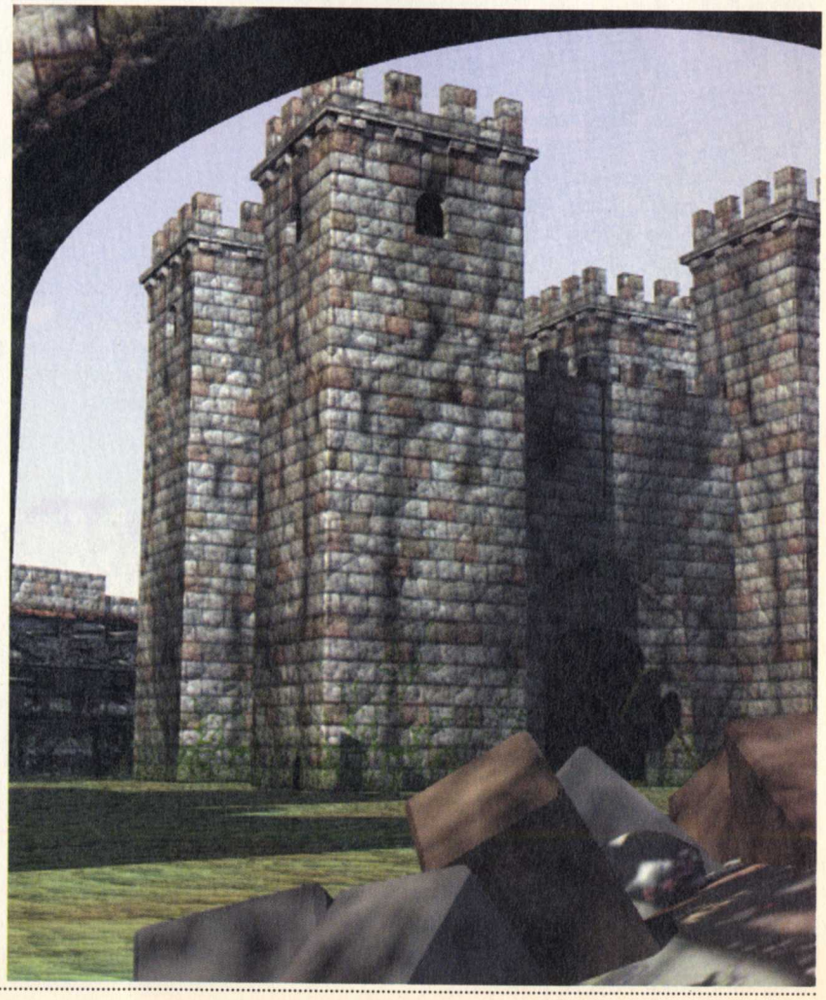
10 - Voici une nouvelle unité maritime.
11 - Les loups sont toujours aussi féroces.
12 - Voilà les moutons "espions".
13 - Les premiers rempart sont assez rustiques.

L'autre gros travail des programmeurs a donc porté sur l'Intelligence artificielle des camps gérés par l'ordinateur. Ces derniers adoptent un comportement très proche de celui d'un joueur expérimenté : ils commencent la partie par une phase d'exploration et adaptent alors leur stratégie en fonction de ce qu'ils trouvent. Par exemple, si l'ordinateur se trouve contigu à un autre camp, il jouera tout de suite de façon plus agressive pour tenter une élimination rapide, et si par contre il est loin de toute force ennemie, il essaiera plutôt de se développer, de construire des défenses, ou même de passer à la construction d'une merveille. L'ordinateur joue aussi parfaitement les alliances : il attaque systématiquement à plusieurs et généralement chaque ordinateur se spécialise dans une tâche pour optimiser l'assaut. Et si vous obligez un des camps gérés par l'ordi à se rendre, il distribuera sytématiquement les ressources aux autres camps pour ne pas les voir gaspillées...

UNE IA INTERCHANGEABLE

Pour obtenir un tel résultat, les programmeurs ont écrit des scripts de comportements qu'ils ont mis en concurrence dans des parties accélérées puis les victoires ont été analysées et les meilleurs comportements ont été gardés. Là où cela devient vraiment intéressant, c'est qu'on devrait pouvoir concevoir soi-même ses scripts, tout comme on peut faire des niveaux d'Half-Life ou des skins pour Quake II. Peu après la sortie du jeu, on devrait donc trouver sur Internet des scénarios dont l'originalité sera due plus aux comportements des adversaires qu'à l'aspect des cartes.
Et puis, cette possibilité d'avoir des adversaires au comportement différent nous garantit une durée de vie fabuleuse : lorsqu'on aura fini les campagnes, on pourra toujours jouer aux missions en escamourches avec un challenge différent à chaque fois.

Dans la pratique, la difficulté du jeu est à la hausse et j'ai souvent dû refaire une mission avant de gagner : l'ordinateur harcèle continuellement, utilise ses moines pour convertir, fait tirer les unités de siège contre des troupes groupées et tue surtout en priorité les paysans (c'est le genre même de technique de base gagnante que font très rarement les IA). Par contre, on rencontre toujours quelques comportements stupides et la technique du leurre marche à tous les coups : rien de plus facile que d'attirer un groupe d'ennemis vers leurs défenses pour les décimer (ou bien encore, on les ramène vers la herse de la grande porte pour qu'elle les écrase en s'abaissant). Mais encore une fois, comme l'attitude de l'ordinateur pourra changer en fonction des scripts, ce genre de défauts peut parfaitement disparaître de la version finale... *«Jeff*



DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : INTERPLAY
GENRE : JEU DE RÔLES • SORTIE : OCTOBRE 1999

planescape PLANESCAPE TORMENT

torment

APRÈS L'EXCELLENT BALDUR'S GATE, VOICI PLANESCAPE TORMENT, BASÉ LUI AUSSI SUR LE SYSTÈME DE JEU DE RÔLES ADVANCED DUNGEON & DRAGONS RODÉ PAR DES ANNÉES DE PRATIQUE (CERTAINS DIRAIENT ROUILLÉS). MAIS LE JEU NE SE DÉROULERA PAS DANS LES ROYAUMES OUBLIÉS PEUPLÉS DE FÉES ET D' AUTRES ELFES. ICI, ON SERAIT PLUTÔT DANS LES MULTIUNIVERS DÉCALÉS, AVEC BIZARRERIES ET ÉTRANGETÉS À TOUS LES

Tout peut arriver à la cité de Sigil, cœur de ce monde étrange puisqu'on y trouve des portails vers d'autres dimensions. La démo commence d'ailleurs bien fort car c'est à la morgue de Sigil que l'on ressuscite, entouré de cadavres dépecés : monsieur a la peau de la tête retournée jusqu'au crâne, madame est éventrée, celui-ci cherche sa tête... On se croirait dans un cauchemar lovecraftien.
Sans m'en rendre compte, je passe même à côté du premier compagnon d'aventure : Morte. Il faut dire que c'est un simple crâne qui plane discrètement au-dessus du sol. Mais il y aura par la suite d'autres compagnons tout aussi étranges : Vhailor, dont je n'arrive pas à savoir si c'est un homme invisible en armure ou une armure vivante, Ignus, dont le corps enflammé déclenche des incendies involontaires et deux femmes pas tout à fait humaines....

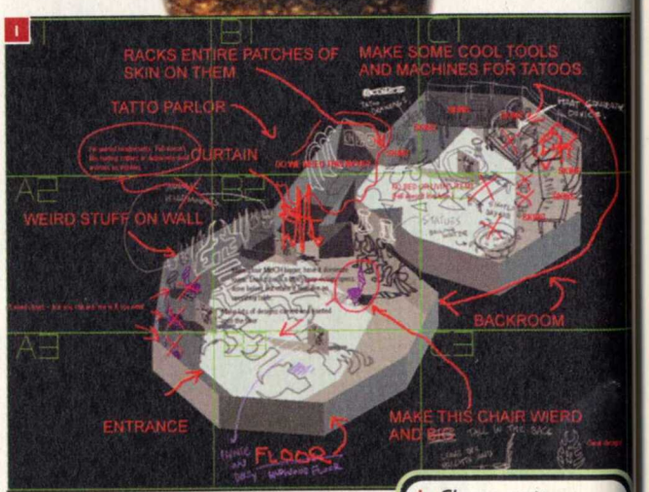
ALORS, PETITE TÊTE

Après quelques palabres au cours desquelles Morte ne manque pas d'humour macabre, nous continuons ensemble l'exploration de la morgue, qui s'effectue assez vite car on peut enfin courir ! Bien sûr, comme ce sont les mêmes graphistes que pour Baldur's Gate, chaque écran de Planescape Torment est une véritable œuvre d'art (c'est encore plus beau que Baldur's Gate) et surtout, on découvrira parfois dans le décor de grandes animations, comme la machinerie de la morgue, avec ses nombreux engrenages (dans le style de celles des "Temps modernes" de Charlot) ou un robot géant aux bras qui jouent les marteaux-pilons.
Les personnages sont eux aussi assez bien représentés, avec une taille presque doublée par rapport à celle des personnages de Baldur's Gate. Par contre, il semblerait bien qu'ils ne changent pas d'apparence en fonction des habits ou des armes qu'ils portent, mais il faut dire que j'imagine mal Morte avec une épée à deux mains.
Quelques zombies aux lèvres cousues et des gardiens aux serres de Harpies à peine plus drôles contrôlent la morgue, sans toutefois se montrer véritablement hostiles. Les discussions avec eux sont longues et l'on peut même faire des actions spéciales (par exemple rompre le cou de l'interlocuteur). De plus, les autres membres de l'équipe peuvent intervenir dans la discussion pour donner leur avis, conseiller le joueur ou donner à la conversation un tour différent... Cet aspect du jeu fait donc beaucoup plus penser à Fallout et c'est un véritable gage de qualité.

DES SORTS NOUVEAUX ET BEAUX

La démo étant très limitée (on ne peut pas sortir de la morgue même si elle est sur plusieurs étages), je décide de tuer tout le monde, histoire de voir comment fonctionne le système des combats. À peu de chose près, c'est le même principe que Baldur's Gate bien que l'interface ait été améliorée : un menu flottant apparaît d'un clic de droite à la souris, d'où l'on peut effectuer toutes les actions (sorts, combats, carte, inventaire...). Des informations comme les dégâts causés ou les coups critiques apparaissent directement à l'écran. Je lance les classiques Magic Missile sur l'un des gardes et celui-ci explose, le corps transformé en spaghetti bolognaise. Les autres sorts sont tout aussi beaux et plus spectaculaires que dans Baldur's Gate : ça pète dans tous les sens.
Entouré d'ennemis, mon personnage finit quand même par mourir et ressuscite tout en conservant son expérience : décidément, cet univers est des plus étranges ! En fait, la mort ne pose pas de problèmes puisqu'on joue le rôle d'un immortel qui a déjà vécu plusieurs vies, au cours de 10000 ans d'existence. Et l'histoire sera construite autour de cette malédiction : pas de monde à sauver, pas de vierge à libérer, pas de trésor... Tout ce qu'il faudra découvrir, c'est pourquoi on vous condamne à cette résurrection éternelle plutôt que de vous laisser rejoindre la vraie mort, l'état de non-conscience absolue qui libère toute créature vivante du fardeau de la vie (dixit les gardiens de la morgue...).
A priori, Planescape Torment devrait donc ravir tous ceux qui ont fini Baldur's Gate, et ils sont nombreux....

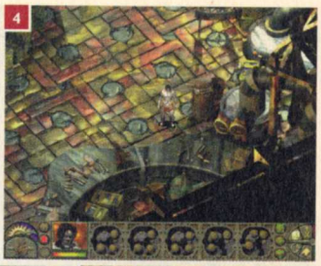
Jeff



1 - Chaque carte demande un gros travail.
2 - Ces monstres ressemblant à des cubes ailés longs sur pattes vous donnent un aperçu de la faune.
3 - Ne mangez pas avant de visiter la morgue.
4 - Vous verrez souvent des machines étranges.
5 - Le sang est récurrent dans Planescape Torment.

2

3


4

5

"If I can't find any deadies, maybe I
can put a Dustie..."

INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE

Éditeur / distributeur : LucasArts / Ubi Soft
Genre : Arcade/Aventure - Date de sortie : Octobre 99

Je sais ce que vous allez dire en voyant ce jeu : "Tiens, ce jeu me rappelle une certaine Indy-nana". Mais soyons d'accord : Indy est à l'origine des jeux d'exploration de temples mystérieux regorgeant de trésors et de dangers, et c'est LucasArts qui s'y colle, ce qui peut nous faire espérer un jeu de qualité.

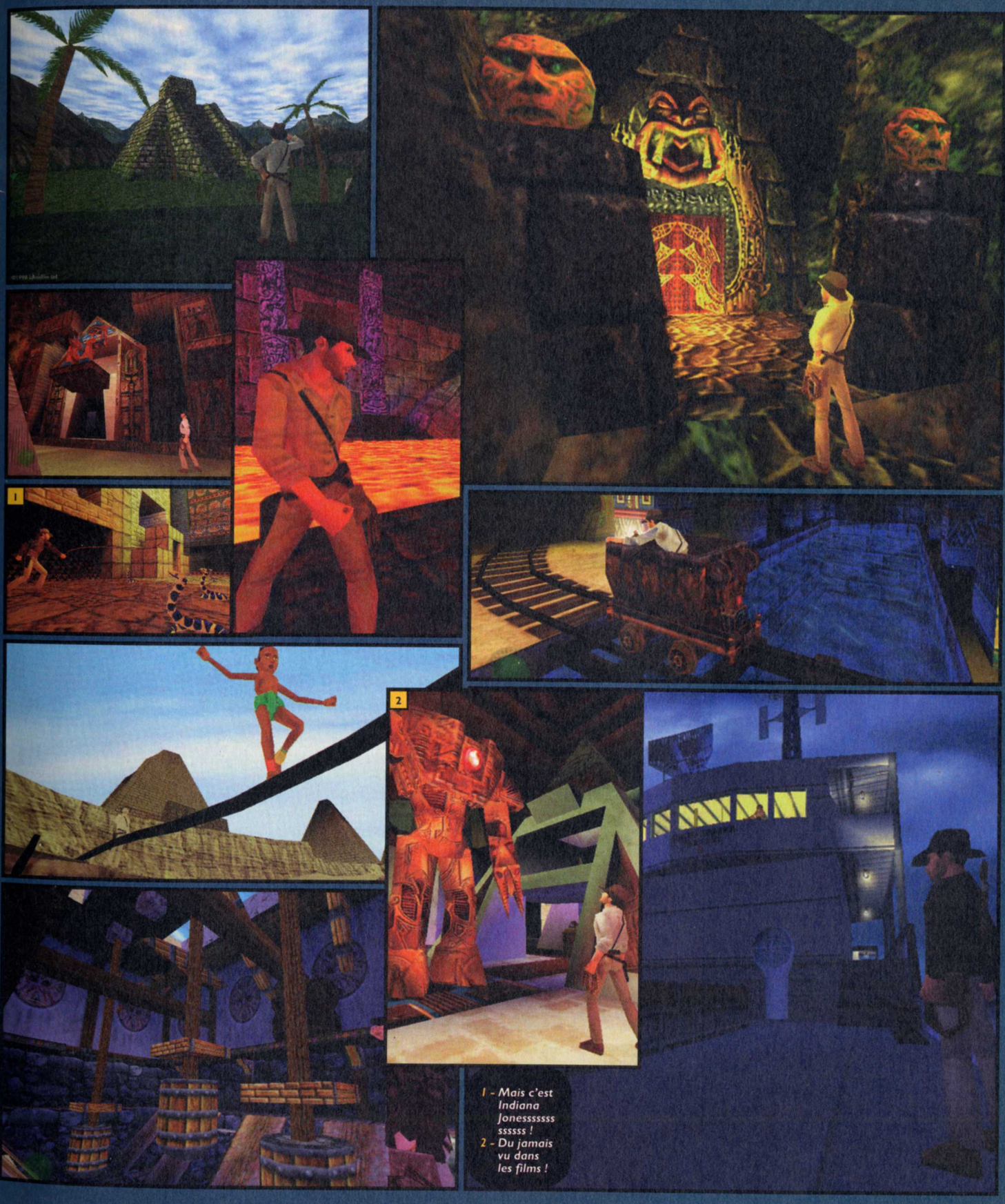
Vous connaissez la musique, je vous laisse donc le soin de la fredonner pour vous mettre dans l'ambiance (pour ceux qui ne la connaissent pas, ça fait "tintintintiiiiiin, tintintin"). Nous sommes en 1947, après la défaite de l'Allemagne nazie, donc, mais ce n'est pas la paix pour autant puisque nous sommes en pleine Guerre froide. Dès lors, vous pouvez donc faire vos adieux aux Fridolins et souhaiter bonne chance aux Popows. Des agents russes ont en effet reçu l'ordre de partir à la recherche des ruines de la Tour de Babel censées renfermer les restes de la Machine infernale ayant le pouvoir d'ouvrir une porte dimensionnelle. Une fois cette dernière ouverte, des Forces surnaturelles surgiront et donneront la victoire à l'Est. Bien entendu, être payé deux roubles par mois et économiser toute un vie pour acheter une Lada n'est pas le rêve américain, et les mangeurs de hamburgers lancent donc Indiana Jones dans la bataille.

INDIANA CROFT

Tout commence lorsque la directrice de la CIA (une FEMME à la tête de la CIA en 1947 ? C'est le syndrome Lara qui a encore frappé !) apprend à Indy qu'un physicien soviétique, Gennali Volodnikov (ils doivent avoir un générateur de nom automatique chez Lucas) est parti à la recherche des ruines de la Tour de la Babel et cherche à ouvrir la porte vers une autre dimension, l'Aetherium. Bien sûr, pour réparer la machine, il faut trouver les pièces manquantes, et les célèbres manufactures de Babel ayant déposé leur bilan depuis des lustres, il faut chercher des dépanneurs aux quatre coins du monde. Pour chaque pièce à chercher, on aura donc un monde à explorer, le tout en dix-sept niveaux différents, où l'on traversera des Canyons, la Babylone, Shambala, Palawan, Teotihuacan, les Vallées olmèques, un navire soviétique, les mines du Roi Salomon ; et l'on fera aussi une escale dans le monde psychédélique de l'Aetherium (c'est bleu, plein de brouillard, avec des poissons volants, genre j'ai fumé la moquette).
Le ton est donné dès les premières images de jeu : Indy est dans les Canyons, et il glisse sur une pente raide, s'arrêtant au bord d'un gouffre. Il saute, se rattrape de justesse au bord d'une plate-forme, se déplace le long du bord en restant accroché... C'est clair, on est en présence de Lara après son cancer des seins (je sais, c'est douteux). Ensuite, c'est la routine - éprouvée et efficace - des leviers, des boutons, des portes, des sauts et des passages secrets (on voit Indy qui, pour prouver qu'il est aussi fort qu'une gonzesse, tire un bloc de pierre énorme, comme dans l'autre jeu de Core Design dont j'ai oublié le nom). LucasArts nous promet cependant des énigmes plus corsées et plus "intelligentes" dans la suite du jeu, les premières minutes permettant de se familiariser avec ce type de jeu. Mais ce type de jeu, justement, est tellement connu que ça ressemble plus à une anatomie comparée...

LARA JONES

Indiana Jones et la Machine infernale utilise une version améliorée du moteur 3D de Jedi Knight, et les graphismes sont donc plutôt agréables à regarder. Première différence avec l'autre jeu dont on ne doit pas citer le nom, la caméra ne se trouve pas bloquée par les murs derrière le personnage. Quand on est collé à une paroi, la caméra passe en vue subjective. C'est tout bête, mais c'est bien venu. Ensuite, question prise en main, c'en est - presque - fini des prises de tête, puisqu'il n'y a plus besoin d'ajuster ses sauts au pixel près. Là encore, c'est une très bonne chose. Mais pour le reste, y'a pas à dire, on est en terrain connu : Indy marche, court, saute, nage, recule lentement en regardant derrière lui, et pilote des véhicules (une Jeep, un train de la mine, un kayak...). Ah si ! Il y a un truc en plus : le fouet. Ce dernier permet de combattre les ennemis les plus faibles (serpents etc.), mais aussi de s'accrocher, comme dans le film. C'est la moindre des choses, puisqu'il s'agit d'un passage obligé au cinéma.
Côté combats, Indy pourra utiliser plusieurs armes, principalement soviétiques puisque récupérées sur les cadavres de ses victimes (pistolet, fusil à pompe, mitraillette et même bazooka !). Mais n'oublions pas qu'Indiana Jones cherche avant tout les pièces manquantes de la Machine infernale. LucasArts nous promet une fois de plus que le jeu comprendra grosso modo 25 % d'action pour 75 % d'aventure. On ne peut que les croire sur parole et attendre le test pour voir ce que vaut ce jeu face à une concurrence bien installée sur le créneau ! «Yann



1 - Mais c'est Indiana Jonesssssss ssssss !
2 - Du jamais vu dans les films !

Excessive Speed

EXCESSIVE SPEED

Éditeur / distributeur : THQ/Ubi Soft
Genre : Course - Date de sortie : Octobre 99

PC Soluces
Démo sur le CD-Rom

1 - Un choix de véhicules pour le moins impressionnant...
2 - Dans les modes de jeu, y'a même un saute-moutons !
3 - La conduite sera virile !
4 - Il y en aura pour tous les goûts...

Excessive Speed, c'est indéniable, rappelle un hit, signé Ubi Soft cette fois : Speed Busters. Mais pas seulement puisque l'on retrouve des impressions liées à Need For Speed 3 et 4, et à un certain jeu Playstation entré dans la légende, à savoir Ridge Racer. Un tel nombre de jeux fabuleux servant d'introduction à un jeu de voitures doit vous faire chaud au cœur, et peut-être avez-vous raison de tomber sous le charme de cette course folle.

On connaissait le prochain jeu de course distribué par Ubi Soft sous le nom de Break Neck, et le voilà qui nous revient rebaptisé Excessive Speed. Les deux noms ont cependant en commun le même thème : une conduite de dingues sur des routes délirantes !

L'auberge espagnole

Contrairement à ce que l'on pourrait penser en voyant les images de ce jeu, Excessive Speed n'est pas un jeu de conduite arcade pur et dur. Ce n'est pas non plus une simulation poussée comme Need For Speed 4. En fait, c'est un mélange de ces recettes, ce qui laisse à penser que le résultat risque d'être quelque peu indigeste, du moins lourd à (di)gérer. En effet, au lancement, le jeu propose deux versions différentes, disposant d'une interface propre, bien que les voitures, les décors et le moteur 3D soient les mêmes dans les deux cas. On a donc le choix entre le mode Arcade et le mode Standard.

Faites vos jeux !

En mode Arcade, on pourra jouer comme des dingues sur des pistes simples ou dans un championnat. On ne choisit pas sa voiture, on se lance et on essaye de faire mieux que les autres. Simple et efficace. En mode Standard, en revanche, on peut choisir de jouer un championnat, mais aussi de faire une course simple. Mais il y aura aussi le mode Fox Hunting ainsi que le Shoot out-Fox Hunting et le Deathmatch. Le Fox Hunt consiste tout simplement en une course où ne devez pas vous faire rattraper par les autres concurrents. Le Shoot out vous donne accès à des armes pour tirer sur les autres. Et on peut mélanger l'ensemble pour vivre un cauchemar. On peut aussi choisir le mode Championnat pour suivre une saison de courses complète : on doit acheter ses véhicules, trouver un sponsor, réserver ses courses, et gagner un maximum d'argent. Nous sommes en plein cœur d'une simulation sportive, cela ne fait aucun doute, pour ce qui est de la gestion de la carrière en tout cas.

Moteurs et moteur

Excessive Speed étant un jeu de courses de voitures, on trouve donc des moteurs tout ce qu'il y a de classique. Mais Excessive Speed étant un jeu de courses de voitures en 3D, on a aussi un moteur 3D. Ce dernier est franchement excellent et l'impression de vitesse et de réalisme excellente elle aussi. Les effets graphiques sont assez réalistes, comme la pluie ou la poussière sur la route, et le rendu des phares fait des courses de nuit un moment inoubliable (j'en rajoute un peu). Bref, tout cela s'annonce sous les meilleurs auspices et François fait déjà chauffer les pneus !

Yann

SEVEN KINGDOMS II
THE FRYTHAN WARS

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : ENLIGHT SOFTWARE/UBI SOFT
GENRE : STRATÉGIE - DATE DE SORTIE : OCTOBRE 1999

J E U

Espérons que Seven Kingdoms II parvienne à rattraper les défauts de son prédécesseur, qui a été néanmoins un assez gros succès. Comme quoi il y a de plus en plus de personnes susceptibles de s'intéresser à autre chose qu'à ce qui nous éclate le plus, nous autres rédacteurs, les Unreal et autres Quake. Si le principe de Seven Kingdoms II sera le même dans les grandes lignes, il n'a carrément plus rien à voir visuellement, c'est assez joli avec des graphismes plutôt fins. Finie la représentation grossière en 2D. Le terrain, désespérément uniforme et monochrome, est parsemé de bâtiments plus petits que les bonhommes qu'ils sont censés abriter.
La grande nouveauté, d'où le sous-titre, c'est que vous devrez anéantir les Frythans, ces chimères imprévisibles et surpuissantes qui venaient attaquer vos caravanes et mettaient la raclée à vos meilleurs hommes. Les campagnes seront concentrées sur ces bestioles. Vous pourrez d'ailleurs les incarner, au même titre qu'une des douze civilisations présentes dans le jeu. Les principaux ingrédients qui caractérisent Seven Kingdoms II, ce sont une partie gestion très poussée, avec de multiples ressources et routes de commerce à mettre en place; la diplomatie est également très importante si l'on ne veut pas se retrouver avec tous les voisins en même temps sur le dos. Vous pourrez espionner pour surveiller l'ennemi mais attention, il fera de même chez vous. À vous de décider à quel moment vous vous sentirez prêt pour aller lui botter les fesses avec votre armée. L'aspect militaire n'est pas occulté, on doit veiller à la fidélité et au moral de ses troupes en les confiant à des leaders charismatiques sous peine de les voir se rebeller ou partir chez l'ennemi. Bref de quoi perdre la tête avec au final, j'espère, une ergonomie un peu moins alambiquée que dans Seven Kingdoms.

Luis

"SO BRITISH !"

Retrouvez les aventures de la craquante Emma Peel et du classieux John Steed

Gagnez la K7 vidéo du film + le parapluie et le T-Shirt officiels Chapeau Melon et Bottes de Cuir en jouant sur le 3615 Ciné Live

3615 : 2,23 F/mn

K7 dispo à la vente le 01/09/99

Concours organisé du 1er au 30/09/99

AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCI !
500 TRUCS & ASTUCES
+ 400 PHOTOS

BON DE COMMANDE

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT
6, bd du Général Leclerc - 92115 CLICHY CEDEX

JE COMMANDE LE ❑ H.S. PC SOLUCES (UPGRADE)
AU PRIX DE 49 FF PAR EXEMPLAIRE (FRAIS DE PORT INCLUS)
CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING, PAR

❑ CHÈQUE ❑ MANDAT-LETTRE

❑ CARTE BLEUE N° _____ EXPIRE FIN _____

Nom _____
(Merci d'écrire en majuscules)
Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____
Pays _____

Offre valable jusqu'au 30 septembre1999 pour la France métropolitaine uniquement. Réassorts pour la Belgique : contacter Tondeur SA et pour la Suisse : Edigroup S.A. (voir ours en page 3). Pour les DOM-TOM et le reste du monde, veuillez nous contacter directement au 33.1.41.06.44.44

Signature obligatoire :

PC Sol. 29

GP 500

GP 500

Éditeur / distributeur : Microprose/Hasbro Interactive
Genre : Course - Date de sortie : fin Septembre 99

PC SOLUCES
Vidéo sur CD-Rom

Avec SBK on avait le meilleur du championnat mondial Superbike ; maintenant, avec GP 500 on a des chances d'avoir le meilleur jeu de moto tout court ! Le jeu, GP 500, reprend donc la licence officielle FIM de la saison 1998 des grands prix 500, avec les quatorze circuits, les vingt-quatre pilotes, les usines, tout !

Cette catégorie, que l'on retrouve avec joie sur M6 le dimanche soir, voire le lundi matin très tôt, est enfin adaptée dignement sur nos chers PC. Pour ceux qui ne connaissent pas bien la différence, le Superbike est constitué de motos préparées, mais qui sont issues de modèles existant dans le commerce, les moteurs sont des 4 temps de 750 cc. Ici, en 500, les motos sont des protos usine, avec des moteurs de .... 500 cc, mais 2 temps. C'est ce moteur 2 temps qui fait un son de mobylette (y' a que le son qui ressemble à une meule, pour le reste .... c'est un peu mieux).

De gros efforts ont été faits sur la réalisation, avec un comportement routier et un pilotage qui n'ont rien à envier à aucune autre production actuelle. Le comportement de la moto semble en effet très proche de la réalité sans pour autant être trop pointu. La balance entre précision et reproductibilité des trajectoire semble être excellente et permet de sentir la moto de manière assez impressionnante. Quelques réglages ne semblent pourtant pas encore optimisés, autant dire que la version finale devrait marquer les esprits...

Les courses peuvent être courues selon trois niveaux de difficulté : Arcade, Intermédiaire et Simulation, les mécanos en herbe pourront s'adonner à leur passion, avec différents réglages possibles sur des éléments tels que le moteur, la boîte de vitesses, les pneus, les suspensions, et recueillir des informations grâce à la télémétrie.

Les amateurs de sensations fortes ne seront pas en reste avec une vue "pilote" absolument magnifique, pas forcément exploitable dans un premier temps, mais vraiment très prenante ! La vue extérieure étant plus facilement exploitable, avec un meilleur aperçu des virages, qui arrivent décidément bien vite !

Un gros plus du point de vue pilotage/simulation : le placement du pilote sur sa machine. Il sera ainsi possible de déplacer le poids du corps dans les quatre directions !

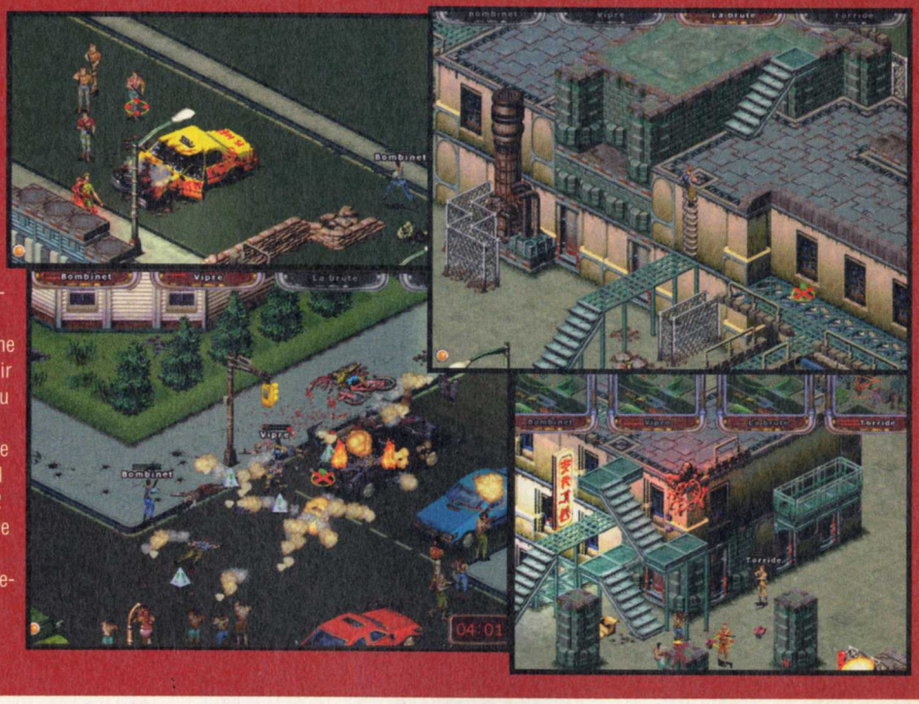
GP 500 s'annonce donc comme une nouvelle référence alliant qualité graphique, ludique et mécanique. Je sens que les motards vont prendre des tours.... ((François

ABOMINATION : THE NEMESIS PROJECT

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : HOTHOUSE/EIDOS
GENRE : STRATÉGIE - DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 99

UN virus s'est propagé sur tout le territoire des États-Unis et a décimé une bonne partie de sa population. Au même moment s'est développée une religion maléfique : le culte des fidèles, qui prêche la vénération du Brood, une mystérieuse entité. À la tête de votre escouade de mercenaires, vous allez tâcher de percer les mystères qui entourent cette épidémie tout en luttant contre les créatures ignobles et les fous de Dieu que vous ne manquerez pas de croiser. Voilà, succintement résumée, la trame sur laquelle va se tisser l'action d'Abomination. Le jeu s'annonce très proche d'un X-Com puisque vous aurez à commander simultanément jusqu'à quatre soldats armés jusqu'aux dents (en Multijoueur, ce nombre pourra monter jusqu'à huit). La centaine d'armes à votre disposition ne sera d'ailleurs pas de trop pour venir à bout de vos ennemis. Vos soldats devraient également évoluer au cours du jeu puisque leurs caractéristiques changeront au fil des missions effectuées mais également à la suite des mutations que le contact avec le virus ne va pas manquer de provoquer. Autre détail alléchant, le générateur aléatoire de missions proposera plus d'1,2 million de possibilités différentes. On devrait donc avoir quantité de cas de figure et donc de tactiques différentes à mettre en place. Gageons que les auteurs de "Gangsters" auront à cœur de se racheter de leur précédent opus, c'est tout le mal qu'on leur souhaite.

Rodolphe



WARGAMER : NAPOLÉON 1813

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : EMPIRE INTERACTIVE/UBI SOFT
GENRE : WARGAME - DATE DE SORTIE : OCTOBRE 99

J'étais chez Empire Interactive, pour voir Sheep. OK, jeu rigolo a priori, avec de jolis graphismes, pas prise de tête, facile d'accès, et d'un crétinisme absolu. Et voilà que je me retrouve avec Wargamer : Napoléon 1813 entre les mains. Et franchement, Wargamer a autant de points communs avec Sheep que le calcul d'intégrales du cinquième degré avec la recette du yaourt. Mais ne nous plaignons pas pour une fois qu'on est face à jeu "intellectuel".

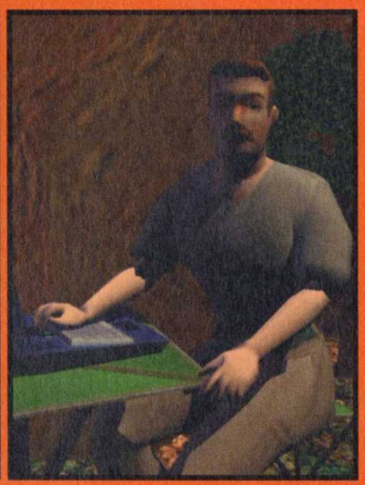
Bon, c'est parti : ce jeu de stratégie (éventuellement par tours), qui s'adresse aux passionnés du genre, un peu comme Jeff, qui est capable de jouer plus de dix minutes à Star Trek New World (je taquine...). Ce jeu couvre la campagne de 1813 à 1814 durant laquelle la France de Napoléon s'est fritée avec le reste de l'Europe. La Grande Armée s'est fait piler et a fait retraite depuis la Russie jusqu'en Allemagne. Là, éclate la Guerre des Nations où, pendant trois jours, 200.000 soldats français ont dû résister à 350.000 Russes, Prussiens et Autrichiens. Après s'être fait rétamer, Napoléon est rentré en France pour reprendre l'avantage et résister à l'invasion avant de se faire aplatir définitivement en 1814. Bref, ce jeu recrée toute cette époque où fleurissaient les batailles épiques.

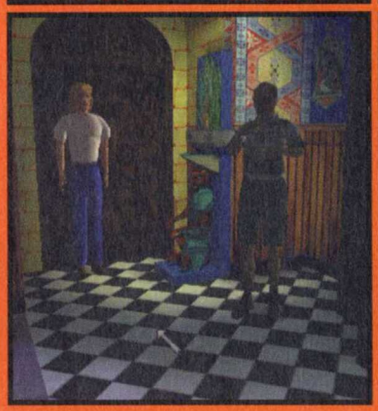
Le joueur pourra incarner un commandant français ou bien intégrer le clan des Alliés pour vivre six scénarios de longueur variable. Le jeu se déroulera en deux parties : on déplacera ses troupes sur une carte d'état-major, et l'on engagera les combats dans des vues plus traditionnelles. Certains personnages historiques auront des caractéristiques spéciales, et il faudra également gérer le réapprovisionnement des troupes. Bref, Wargamer : Napoléon 1813 s'annonce complexe et réservé à un public averti.

Yann

GABRIEL KNIGHT 3 : ÉNIGME EN PAYS CATHARE

Editeur / distributeur : Sierra
Genre : Aventure - Date de sortie : Octobre 99





Son nom est Knight. Gabriel Knight. Il revient vivre des aventures aux frontières du surnaturel dans un jeu en 3D temps réel pour les amoureux de fantastique, d'aventure et d'enquête policière. Encore un grand jeu signé Sierra ?

Le troisième volet de Gabriel Knight vous fera voir du pays, car le jeu se déroule... en France et plus exactement à Rennes le Château. Gabriel débarque d'un train en gare de Couiza, et le voilà parti pour élucider un mystère assez coton : on a enlevé le bébé d'une famille de sang royal (rien que ça). C'est l'occasion, une fois de plus, de rire un bon coup en version originale, car les Français ont un accent bien au-delà du ridicule. Mais toutes les voix n'ont pas été confiées à des débutants ayant lu les deux premières pages de la méthode Assimil, puisque c'est Tim Curry qui "double" Gabriel Knight. Bref, l'intrigue du jeu est basée sur la véritable énigme de Rennes le Château qui turlupine certains curieux depuis les années 60. Au XIXème siècle, l'abbé Saunière dépensa l'équivalent de 20 millions de francs actuels pour effectuer des travaux de restauration. Or, il n'avait aucun revenu personnel, et la rumeur circula qu'il avait déniché un trésor. Mort sans avoir donné la moindre explication, il a laissé derrière lui le parfum de la course au trésor, mobilisant des passionnés tout au long des décennies. Gabriel Knight va donc se trouver embarqué dans une aventure mêlant trésor, templiers et Saint-Graal.

PLUS PALPITANT QUE LES CINQ DERNIÈRES MINUTES

Le scénario de Gabriel Knight est très touffu, et les actions possibles sont très nombreuses. Tout se déroule en temps réel, et les personnages qui vous entourent vivent leur propre vie, vous obligeant même parfois à vous trouver au bon endroit au bon moment. Les dialogues sont forcément très importants pour obtenir des informations et progresser dans le jeu. Les énigmes vous donneront pas mal de fil à retordre et seront intégrées très naturellement au scénario. Il faut dire que ce dernier est l'œuvre de Jane Jensen, déjà à l'origine de Gabriel Knight II : The Beast Within. Le surnaturel tant redouté par la famille répondra présent, on s'en doute, puisque c'est le fond de commerce de la série. Mais attention, car Gabriel Knight nous revient à chaque fois dans une peau toute neuve...

PLUS RAPIDE QUE MAIGRET

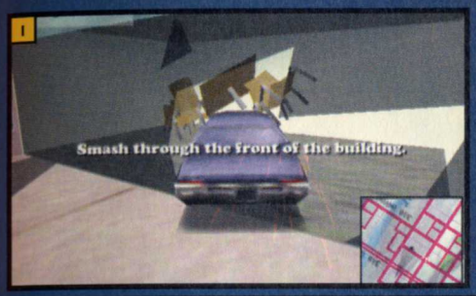
Cette fois-ci, nous avons droit à un jeu entièrement en 3D temps réel. On voit le personnage, et l'on peut déplacer une caméra dans le décor pour cliquer sur des objets à l'écran pour que Gabriel interagisse en conséquence. Vous avez bien lu, c'est de la 3D toute calculée en temps réel. Vous vous dites certainement qu'il faut une bécane de course pour profiter de ce jeu sans problème... En fait non, puisque le moteur 3D est celui d'Half-Life (plus ou moins). Ca tourne donc plutôt pas mal, mais les temps de chargement risquent d'être un poil nombreux. Le pire, ce sont les dialogues, surtout côté accent français : le vocabulaire des habitants est très riche, mais leur accent est franchement ridicule. De plus, entre deux phrase, il faut attendre pas mal de temps, dans la plus pure tradition de Columbo. Mais ne critiquons pas trop ce titre qui s'annonce malgré tout palpitant et dont l'intrigue devrait nous tenir éveillés de longues heures ! ***Yann***

1 - Gabriel en 3D temps réel, mélange de Mac Gyver et du Rebelle.
2 - Les visages sont très réalistes, non ?
3 - La place du village de Rennes le Château.

Driver DRIVER

Vidéo sur le CD-Rom

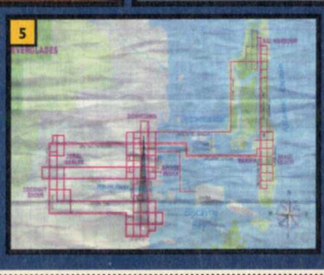
ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : COURSE - DATE DE SORTIE : OCTOBRE 99



AH ! ÇA, UNE CHOSE EST SÛRE : VOUS ATTENDIEZ DRIVER EN TRÉPIGNANT, DÉJÀ IVRE DU BONHEUR QUE VOUS PROCURERAIENT TOUTES LES EXACTIONS QUE CE JEU NOUS PROMETTAIT DE COMMETTRE.

CALMEZ-VOUS UN PEU, CAR DRIVER N'ARRIVE QUE DANS UN MOIS, ET CE N'EST DONC QU'UNE PREVIEW QUE NOUS VOUS PROPOSONS CE MOIS-CI.

1 - Dans cette mission, il vous faudra défoncer la vitrine de quatre restaurants !
2 - Les barrages de police, à négocier calmement !
3 - Le répondeur, pour obtenir des "contrats".
4 - Le rendez-vous est clairement indiqué.
5 - Le plan de la ville, très pratique pour se retrouver.



Driver, sous-titré Undercover, vous invite donc à vivre, plus ou moins, la même expérience que GTA, les armes en moins, la 3D en plus. Et le mauvais esprit sera absent lui aussi car, si je ne m'abuse, "Undercover" signifie "comme un gros fourbe de Tim Roth dans Reservoir Dogs". Bref, vous devez vous faire engager par les truands locaux pour servir de chauffeur. Mais ici, pas question de déposer Madame chez Maxim's et d'attendre son retour. Dans Driver, il faut griller les feux, prendre des sens interdits, slalomer sur l'autoroute en sens inverse, éviter les flics qui sont au moins aussi dangereux que vous et accomplir les missions qui vous sont confiées dans le temps imparti. Nettement moins calme, mais beaucoup plus drôle !

T'ES À LA HAUTEUR ?

Tout commence dans un parking souterrain. Le boss, qui joue les inspecteurs d'auto-école, vous demande de réaliser, en une minute, un nombre de "figures imposées". C'est l'occasion de jouer (une fois de plus, d'après ce que dit Luis dans Heavy Gear II) les Candéloro, un volant entre les mains, et de sortir de votre poche des 360°, des virages au frein à main et des slaloms entre les piliers. Une fois cette (rude) épreuve accomplie, vous pourrez choisir votre mission, parmi les messages qu'on a laissés sur votre répondeur. Hop, ni une ni deux, vous montez en voiture, et après un joli "burnout" (qui rend toujours très bien sur les photos), vous partez à la conquête de la ville. Mais, à la différence de GTA dont on parlait un peu plus haut, vous ne pourrez pas changer de voiture en cours de mission, ni vous échapper en canardant les flics. Bref, il va falloir faire preuve d'une grande dextérité dans les rues à angle droit auxquelles nous ont habitués les séries américaines.

HOULA ! C'EST HARD TON JEU !

Driver est donc un jeu très prometteur, mais il reste quelques inquiétudes, et nous espérons que GT Interactive et Reflexion (l'équipe de développement à l'origine de ce jeu, et qui nous a déjà offert les contestés Destruction Derby 1 et 2) sauront nous rassurer rapidement. Certes, cette version n'est pas terminée, et tout cela devrait être corrigé dans la version définitive. On a cependant noté que la gestion des dommages sur votre véhicule est assez étrange et que le dosage de la difficulté et le réglage de certaines missions laissent à désirer, ce qui risque d'exaspérer très rapidement les moins patients d'entre nous (dont je fais partie). Reste que Driver s'annonce bien défoulant, et même avec cette version bêta, le plaisir de jeu a répondu présent, ce qui est tout de même bon signe ! ((*Yann*

ROGUE SPEAR

Éditeur / distributeur : Redstorm/Take 2
Genre : Action/Stratégie - Date de sortie : Octobre 99

Après la petite révolution du genre action/stratégie apportée par Rainbow Six, voici la suite du jeu désormais mythique : Rogue Spear. L'élimination systématique des terroristes du premier épisode n'était manifestement pas assez efficace puisqu'ils reviennent, et... ils sont encore plus forts et encore plus vils qu'avant. Il faut donc, encore une fois, sauver l'humanité de ce fléau, et une fois de plus, c'est sur vous que l'on compte.

L'aventure se déroule dans seize lieux différents et en dix-huit missions. Les situations critiques sont toujours du même ordre : libération d'otages, désamorçage de bombes, élimination systématique de toute trace de vie, bref, la routine.

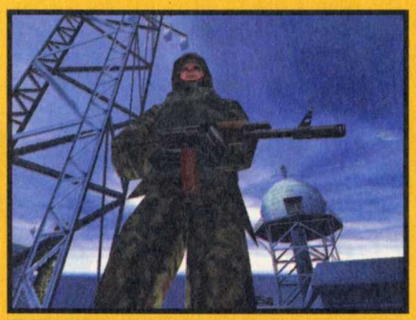
Les moyens mis à votre disposition sont une fois de plus dignes des productions hollywoodiennes : vous avez accès à une quantité d'armes et d'armements vraiment impressionnante. Les snipers, sortez le champagne : vous aurez droit à des armes spécifiques ainsi qu'à des phases d'action et de planning dédiées. Il sera également possible de faire une mission en solo comme un vieux loup des montagnes. Alors, une mission en solo, entièrement en snipe.... j'en connais qui en rêvent !

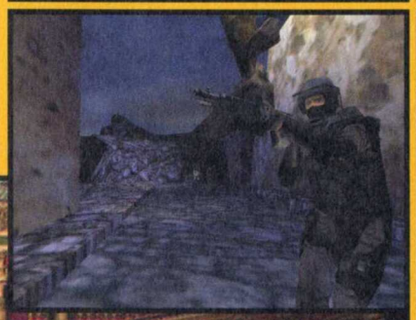
L'ensemble du jeu a été amélioré grâce à une nouvelle IA - ce qui devrait empêcher vos collègues de rester coincés face à face au milieu d'un couloir -, à de nouvelles armes, à de nouveaux mouvements " motion capturés ", à de nouveaux effets climatiques (comme la neige ou la pluie et notamment la buée provoquée par la respiration !). Bref, tout est mieux, plus beau, plus réaliste, pour une meilleure immersion.

Pour ceux qui ne veulent pas trop se mouiller, un mode " observateur " a été mis à leur disposition. Il sera ainsi possible de revoir l'action à travers les yeux de n'importe lequel des membres de l'équipe ou des otages, ou bien encore des terroristes. On pourra enfin savoir quel effet ça fait d'être un terroriste pourchassé par un Rainbow Warrior.

Red Storm semble donc avoir préparé la suite de Rainbow Six avec un très grand soin en apportant des améliorations sur les points qui faisaient défaut lors du premier épisode, mais aussi en renouvelant l'énorme intérêt qu'avait suscité ce jeu. Rogue Spear semble donc être en mesure de rassasier les fanatiques du genre avec des missions encore plus prenantes et à l'actualité toujours brûlante. Attention : à ne pas démouler trop chaud...

« François





FAUST

Éditeur / distributeur : Arxel tribe/Cryo Interactive
Genre : Aventure - Date de sortie : Octobre99

Marcellus Faust, dernier gardien d'un étrange parc d'attractions désaffecté, recevez un soir la visite d'un personnage au charme diabolique : Méphisto ! Un jeu s'engage alors entre le plus habile des manipulateurs et vous. Votre sagesse vous permettra d'enquêter sur le passé sulfureux de Dreamland. Ce parc a en effet une histoire très mystérieuse à laquelle sont liés les sept anciens occupants : Lily et Jody, les sœurs siamoises ; Nathanaël, l'alchimiste ; Franck, le Casanova monstrueux ; Kalinka ; Hannibal, le dompteur plus féroce que ses bêtes ; Tod, le mafieux de circonstance, et Gisèle, la femme la plus grosse du monde (je sais, ça fait huit, mais les siamoises comptent pour un). Ces personnages ont tous eu des rapports douteux avec Méphisto, et c'est à vous de découvrir ce qui s'est réellement passé dans ce parc…
Le jeu est constitué de sept véritables petites histoires, avec prologue, intrigue et épilogue. Chaque enquête est ainsi construite à la manière d'une série TV. Un réel souci de l'image et de l'atmosphère saura vous entraîner dans cet univers bien mystérieux. L'atmosphère ainsi recréée se veut de la même veine que les Angel Heart et autres Freaks (Tod Browning, Warner, 1932) : même ambiguïté chez les personnages, même sentiment de " secret pesant " et autres horribles sensations.
Côté visuel, le travail est également très soigné grâce à des graphismes très fins, proches des films d'animation en images de synthèse.
Les auteurs de " Ring " nous ont donc préparé un jeu avant tout destiné à un public mûr, qui saura mieux supporter l'atmosphère un rien pesante de cette aventure sulfureuse. Priez pour nous, pauvres testeurs. ***François***

SHEEP

Éditeur / distributeur : Empire Interactive/Ubi Soft
Genre : Arcade - Date de sortie : Novembre 99

En anglais, "Sheep" signifie "mouton". Il sera donc question ici d'ovidés et de bergers. Un thème très pastoral qui pourrait adoucir cet hiver. Mais ces moutons sont totalement crétins et la tâche du berger, de la bergère ou du chien (on peut choisir son personnage) risque d'être ardue. En effet, leur but est d'amener les moutons vers un point de sortie, en évitant, comme de bien entendu, un très grand nombre de pièges. Pour cela, il suffit de marcher vers les moutons qui, apeurés sans doute par votre apparence pourtant fort inoffensive, s'empresseront de prendre la direction opposée. Le principe du jeu est donc à mi-chemin de Lemmings (pour le côté crétin suicidaire des moutons et le nombre de pièges mortels saupoudrant les niveaux) et d'un vieux hit appelé Bubble Ghost où il fallait souffler sur une bulle de savon pour lui faire traverser des niveaux dangereux.
Sheep (cheap ?) est donc un petit jeu, qu'on espère ne pas être la brebis galeuse d'Empire, ce qui ne sera pas le cas si les joueurs se précipitent dessus comme des moutons. Que ce jeu nous fera perdre la laine (mauvais comme jeu de mots). Qu'on ne s'écriera pas "bouh les cornes" devant les brebis et les vaches. Bon, j'arrête. Bref, ce petit jeu qui s'adresse au grand public s'annonce très rigolo. Il faut dire que l'équipe de développement, Minds Eye, semble formée de types assez barrés, qui regardent trop de films et nous collent des Cows in Black à tout bout de champ, ou baptisent leur niveau Apocalypse Cow par exemple. Alors qu'il s'agit plus de moutons que de vaches, quand même ! Mais l'attachée de presse et son attachante assistante ont su trouver les mots pour nous convaincre du succès de ce titre. Espérons qu'on ne se fera pas tondre à sa sortie (ahahah).
Yann

PHARAON

EDITEUR / DISTRIBUTEUR : HAVAS
GENRE : GESTION - DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 99

PC SOLUCES
Vidéo sur CD-Rom

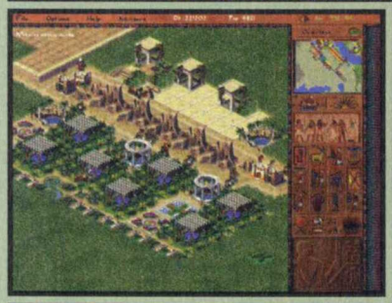
"Ce coup-ci, c'est la bonne", serait-on tenté de dire. Cæsar III, c'était très joli et on aurait vraiment accroché s'il n'était truffé de bugs. Pharaon, ce n'est pas vraiment la même période, mais c'est de la même veine. Et si le jeu est exempt de bugs (la bêta reçue est fort prometteuse), on aura sans doute un très bon jeu de gestion.

Je me souviens de l'arrivée de Cæsar III. Avec le dossier de presse, on pouvait faire un comparatif entre Cæsar II et Cæsar III. À le lire, on avait l'impression que Cæsar II était une immonde production. C'était déjà assez joli. Mais il faut croire que les Romains n'ont pas porté chance à Sierra-Havas. Jeff l'avait testé fort longtemps et a trouvé une liste de bugs longue comme le bras. Pas vraiment graphiques, pas vraiment gros, mais le résultat était qu'il était impossible d'accomplir certaines tâches commerciales. Plutôt embêtant pour un jeu de gestion.

Pharaon, c'est la même chose. Mais avec un nom pareil, vous vous doutez bien que ce n'est pas la même civilisation ! Mais avouons-le, c'est tout de même vachement mieux, les Égyptiens. Non pas que les Romains ne soient pas intéressants, mais ils sont assez quelconques. Par contre, les Égyptiens ont véritablement leurs propres particularités. Les Pyramides ou le Sphynx, par exemple. Eh bien justement, on peut construire ce genre de monuments. Inutile de vous dire que ça met pas mal de piment dans une ville. Bon, par contre, c'est super lent et ça demande un maximum de pierres. Toutes les constructions sont magnifiquement détaillées et l'ensemble a l'air assez cohérent. La vie tout entière s'organise autour des crues du Nil et la religion a une part importante dans la vie des Égyptiens de cette époque. Il suffit de construire le temple d'Osiris pour s'en convaincre : énorme, somptueux, magistral... Mais tout ceci n'est rien à côté des Pyramides ou du Sphynx. En fait, lorsque l'on entreprend la construction d'un monument, il faut développer toute une économie parallèle ; il faut de nouveaux habitants, donc plus à manger, il faut des carrières, beaucoup, des endroits ou stocker les pierres pour éviter les flux tendus (le problème principal des jeux de gestion dignes de ce nom).

On attend donc ce jeu avec l'espoir de ne pas voir de bugs trop compromettants pour le gameplay. Ça paraît bien parti...

Léo de Urlevan



1 - Les colons s'installent.
2 - Le palais vous donne des renseignements sur votre cité.
3 - L'obélisque est un des grands projets.
4 - La carte du pays.
5 - Ça, c'est la "petite" pyramide.
6 - Le temple d'Osiris.

STARFLEET COMMAND

Éditeur/Distributeur : Interplay
Genre : Wargame – Date de sortie : Septembre 1999

Si je vous dis SFB, je suis sûr que cela n'évoque rien pour 90 % d'entre vous. 5 % détestent de toutes façons les sondages et n'y répondent jamais, 4 % (tous nos lecteurs chauffards dont Julien, qui vit une histoire d'amour avec le bitume) pensent naïvement que c'est l'abrévation de Se Foutre en Bombe et 1 % disent - blasés - que c'est l'acronyme de Star Fleet Battles. Désolé pour la majorité, mais c'est le 1 % blasé qui a raison : c'est bien de Star Fleet Battle dont il s'agit car Starfleet Command est en effet une conversion fidèle à l'alinéa près des règles de SFB.

Vous pourrez jouer à la tête de l'une des six races "historiques" (Fédération, Romulien, Klingon, Gorn, Hydran et Lyran) dans plus de cinquante vaisseaux différents (sans compter leurs variantes) à travers des campagnes pour agrandir votre empire. On peut reconstituer des combats inspirés directement des films (comme l'affrontement entre Kirk et Khan dans une nébuleuse). Starfleet Command devrait combler les amateurs de stratégie car les options pour obtenir la victoire sont nombreuses : on gère la guerre électronique (brouillage/contre-brouillage), on peut faire des abordages (pour capturer des points névralgiques d'un vaisseau), chaque race possède ses armes favorites (phasers pour la Fédération, disrupteurs pour les Klingons...), il faut gérer l'énergie des vaisseaux et de plus les manœuvres sont nombreuses.

Mais surtout, la licence Star Trek ne semble plus rimer avec laideur : la démo jouable permettait d'apprécier toutes sortes d'effets pyrotechniques assez rares pour ce type de jeu. Je me sens déjà les oreilles pousser d'impatience....

Jeff

IMPERIUM GALACTICA 2

Éditeur : GT Interactive
Genre : Gestion - Date de sortie : Novembre 99

Le rédac' chef avait été très ferme : va en Hongrie pour nous ramener des infos sur Imperium Galactica 2. Quoi ? Imperium Galactica était immonde, injouable et mal foutu. Mais bon, c'était la Hongrie, ça devait être joli et différent d'ici. Une journée sur le Danube à voir Buda et Pest, pourquoi pas. Quand j'ai dit que je partais en Hongrie, j'ai eu droit à tous les sarcasmes du monde de la part de mes collègues, de mon beau-père et, pire, des collègues de ma femme : "y'a que des prostituées", "Rocco Siffredi a monté là-bas une boîte de prod", "y'a un salon du cul", etc., etc.

Je devais garder la tête froide pour vous rapporter un maximum d'infos, ce que j'ai fait. Imperium Galactica 2 sera comme son prédécesseur, mais avec une réalisation plus poussée, heureusement. Dans ce jeu, on fait réellement plein de choses : on gère des villes en construisant des bâtiments, comme dans Command and Conquer (tout est en 3D), et il nous arrive parfois de devoir les défendre (là, c'est du jeu de stratégie en temps réel pur jus). Mais arrêter Imperium Galactica 2 à ça, c'est aller un peu vite en besogne. Il y a toute une phase commerciale qui vous permet d'échanger des biens avec des races extraterrestres. Bien entendu, vos vaisseaux de transport seront attaqués par des pirates et il faudra défendre les cargos avec des chasseurs. Et là, des batailles magnifiques s'ensuivront. Il existe une multitude d'effets de lasers très beaux qui nous changent vraiment de la première version. Là aussi, tout est en 3D et ce n'est pas sans faire penser aux batailles les plus intenses de Babylon 5, par exemple. Derrière tout ça, on trouvera aussi une histoire, servie par des séquences cinématiques superbes.

Sinon, la Hongrie, c'est pas franchement beau. Je n'ai pas vu de putes, enfin, pas plus qu'ailleurs, ni Rocco. Mais qu'est-ce qu'elles sont jolies les filles là-bas...

Xavier

PANZER GÉNÉRAL 3D

Editeur / distributeur : SSI/TLC Edusoft
Genre : Wargame - Date de sortie : Septembre 1999

PC Soluces

Vidéo sur le CD-Rom

"3D" : voilà un attribut marketing magique qui a la réputation de faire vendre. C'est sûr, bientôt on verra apparaître Windows 3D, Excel 3D, Bug 3D... En tout cas, parfois, la 3D a du bon, surtout quand elle s'applique à une série de Wargames qui a déjà fait ses preuves comme celle des General de SSI.

Panzer General "3D", donc, est vraiment étonnant graphiquement : de mémoire de "wargamer", je n'avais pas vu quelque chose d'aussi joli depuis bien longtemps. Tout est en 3D, de la carte aux unités, et l'on peut donc faire tourner la caméra autour du champ de bataille et même zoomer ou dézoomer. Les unités sont elles aussi animées : les avions piquent sur leurs objectifs pour les mitrailler, les parachutistes largués descendent du ciel, les unités endommagées prennent feu....

Mais cette révolution graphique n'est que la partie émergée de l'iceberg vu par Digarpacio, car SSI en a profité aussi pour remanier profondément les mécanismes de jeu en donnant aux leaders une importance qu'ils n'avaient pas jusque-là.

Maintenant, ce ne sont plus les unités qui gagnent de l'expérience, mais des chefs d'armes spécialisés et interchangeables qui contrôlent ces unités. On peut donc avoir un commandant des forces aériennes galonné et médaillé qui permettra à l'unité sous ses ordres d'effectuer des actions particulières comme le repérage, la fuite dans les nuages pour être moins facilement attaquée...

Un commandant d'unité d'artillerie pourra quant à lui demander à ses troupes de se camoufler ou de tendre une embuscade. Chacune de ces actions spéciales coûtera des points d'initiative aux leaders, mais plus les leaders seront expérimentés, plus ils pourront donner d'ordres de ce type. Grâce à ce système, on devrait éviter les situations de blocage lorsqu'une unité puissante comme des Panzers vétérans devenait presque invulnérable.

Comme à l'accoutumée, Panzer est aussi très complet au niveau des unités disponibles : presque tous les véhicules et troupes de la Seconde Guerre mondiale sont représentés, à l'exception notable des navires de guerre. Quant à la durée de vie, elle devrait être exceptionnellement longue avec la possibilité de jouer, outre les missions libres, à huit campagnes historiques, du côté allié ou non.

Le vent deviendrait-il favorable à SSI ?

Jeff

1 - On se croirait à un meeting aérien
2 - Au début de chaque mission on déploie ses troupes.
3 - C'est l'heure de choisir ses jouets.
4 - Il y aura 8 campagnes dont 4 principales.
5 - Les hexagones verts indiquent les zones que peut rejoindre l'unité
6 - Les objectifs sont indiqués par des constructions.
7 - La carte d'état-major.

Aztec AZTEC

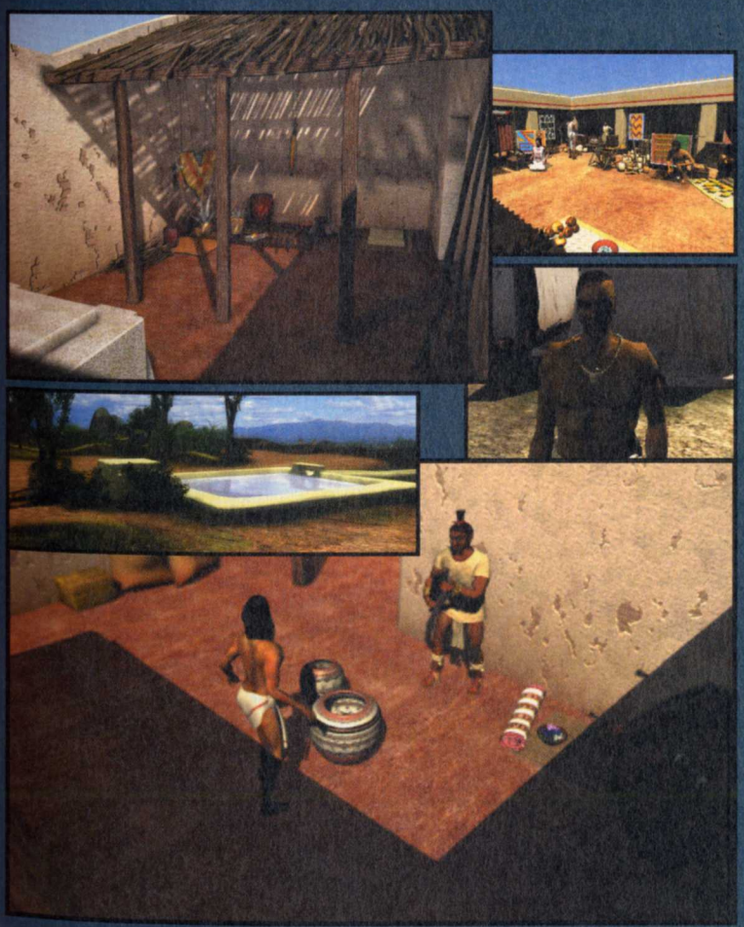
Éditeur / distributeur : Cryo Interactive
Genre : Aventure - Date de sortie : Octobre 99

Euh, bonjour, je m'appelle François et je remplace Luis pour les produits Cryo, le temps qu'il finisse de jouer à Quake III (courage Luis, toi aussi, un jour, peut-être, tu y arriveras). Bon alors je vous préviens : je ne possède pas la culture de mon camarade en ce qui concerne les produits ludo-culturels de Cryo. Je n'ai donc pas pratiqué Versailles, Égypte et Chine avec la même assiduité, mais j'ai cru remarquer que cela marchait plutôt bien. Les responsables de Cryo ont dû se dire la même chose puisque voici, puisque voilà un nouvel épisode des aventures du petit homme déjoueur de complots. Cette fois, il est né dans la société aztèque, depuis longtemps disparue suite à la tombée d'une météorite sur le Mexique (à moins que ce ne soit la grippe espagnole…). Notre homme, vous en fait (je dis ça pour ceux qui penseraient qu'il s'agit d'un film), Axacatl, jeune sculpteur, se trouve mêlé malgré lui à un énorme complot visant manifestement à déstabiliser l'Empereur Motecuzoma. Vous devrez donc mener l'enquête au milieu de la vie aztèque du 16e siècle tout en essayant de sauver votre peau, car le principal suspect, c'est vous !

Le travail qui a été fait sur ce jeu tient quasiment plus de l'archéologie que d'autre chose, avec une reconstitution la plus fidèle possible de la vie de l'époque. De véritables scientifiques, spécialistes du sujet aztèque ont même été mis à contribution.

On retrouve avec joie le moteur Omni 3D (c'est un moteur graphique qui permet, à partir d'images 2D, de réaliser une animation à 360° des décors), les scènes cinématiques toujours aussi belles, et plus de cinquante personnages animés en Motion Capture.

Aztec s'annonce donc plutôt bien, dans le même esprit que ses prédécesseurs, mais avec une sensation de liberté et d'interactivité accrue. À Luis de jouer ! ***François***



PANZER ELITE

Éditeur / distributeur : Wings Simulations Team/GT Interactive
Genre : Simulation - Date de sortie : Octobre 99

Amis des simulateurs de tanks, bonjour. Vous êtes gâtés puisqu'au fond, on se dit que c'est un genre de jeu un peu marginal et pourtant il y a sûrement autant de simulateurs de tanks qu'il y a de jeux d'aventure. Panzer Elite n'est pas comme les autres. Il n'y avait qu'un titre jusqu'à présent qui a bien exploité la période de la Seconde Guerre Mondiale et dont le nom m'échappe, mais peu importe. Tout ça pour vous dire que, comme son nom l'indique, il ne s'agit pas de se repérer au GPS à 110 Km/h à bord de son Leclerc. Les Panzer ne sont pas des boîtes de conserve pour bras cassés : il n'y a aucune sophistication dessus, aucune électronique ne viendra à votre secours, tout se fait au feeling. Vous pourrez jouer du côté des Américains ou des Allemands des scénarios aussi célèbres que le Débarquement en Normandie, l'Italie, la Sicile ou la Guerre du Désert en Lybie avec les divisions de Rommel. Graphiquement, c'est rudement joli : par exemple, les villages sont très convaincants, avec un grand souci du détail en particulier sur les véhicules et les constructions. Vous pouvez "tricher" et locker votre cible automatiquement ou vous faire un point d'honneur à tout effectuer vous-même en passant du poste de conducteur à celui de pilote ou de commandant. La difficulté est plutôt élevée : il vous faudra bien prévoir votre armement, vos réserves de carburant et connaître vos lieux de réapprovisionnement pour vous aventurer avec précaution vers l'objectif. C'est très tactique et une erreur d'occupation de terrain peut s'avérer fatale. Apparemment un bon titre en perspective. ***Luis***

PRINCE OF PERSIA 3D

Éditeur / Distributeur : TLC Edutsoft
Genre : Action/Réflexion - Date de sortie : Septembre1999

Vous connaissez la mythologie et tous ses supplices éternels : Prométhée qui se fait dévorer le foie, le tonneau des Danaïdes toujours percé (comme ma carte bleue) ou Tantale toujours assoiffé et affamé. Eh bien désormais, on pourra rajouter TLC Edusoft et sa bêta de Prince of Persia 3D qui plante toutes les deux minutes, ce qui est quand même le pire de tous les supplices quand on est un fan du Prince...

La bêta est bien peu avancée, mais on reconnaît tout de suite le style inimitable de la série des Prince of Persia. Pour les profanes, ça ressemble beaucoup à du Tomb Raider bien que les graphismes soient plus jolis, plus détaillés et plus variés, sans toutefois atteindre la beauté de Shadowman. La différence vient essentiellement de l'ambiance du jeu inspirée des contes des Mille et une nuits et de la Perse du 12e siècle, ainsi que de la conception des niveaux.

Logiquement, on ne devrait pas se balader dans des salles immenses et sans intérêt comme la pauvre Lara ces derniers temps (je veux parler du gâchis de Tomb Raider 3). Dès le début, on commence dans une prison avec des compagnons de cellule qui vous indiquent comment s'échapper. Ensuite, il faut mettre la main sur une arme, et la manière dont on l'obtient d'un garde est assez amusante (je ne peux rien vous dire de plus, sinon vous m'en voudriez...).

La difficulté semble assez progressive au début, comme un tutorial qui serait intégré de façon indolore dans le jeu : on pousse un mur amovible pour s'échapper de prison, on marche sur une dalle pour ouvrir une porte, on saute au-dessus d'un pont effondré...Pas de quoi inquiéter un joueur moyen. Ensuite, ça se corse (la bêta permet d'accéder à n'importe quel niveau) : on trouve des enchaînements de pièges complexes, typiques des Prince of Persia, qui requièrent et de la coordination et de la vitesse comme ce piège où l'on doit se hisser puis s'écarter, se tourner et sauter avant d'être poussé par un mur vers un tapis de lames tournoyantes.

Quelques pièges sont d'un nouveau type, mais le Prince peut les éviter grâce à des mouvements inédits comme les sauts sur le côté, la possibilité de nager ou de monter à la corde.

Au détour d'un palais, on tombe parfois sur un garde ou une danseuse assassine : quelques coups de sabre, une ou deux parades et l'affaire est réglée : l'adversaire s'écroule en se tenant la gorge. La démonstration martiale est assez jolie pour avoir soutiré un "Ouah, c'est cool" d'un collègue console qui passait par-là (et c'est difficile de leur arracher des compliments lorsqu'il s'agit d'un jeu PC).

Allez j'arrête : j'en ai assez vu pour me faire une opinion. On devrait avoir avec Prince of Persia 3D un bon jeu d'action/réflexion qui fera sans doute de l'ombre à Lara...mais il faut bien qu'elle se repose puisqu'elle a tué toutes les espèces en voie de disparition !

Jeff

1

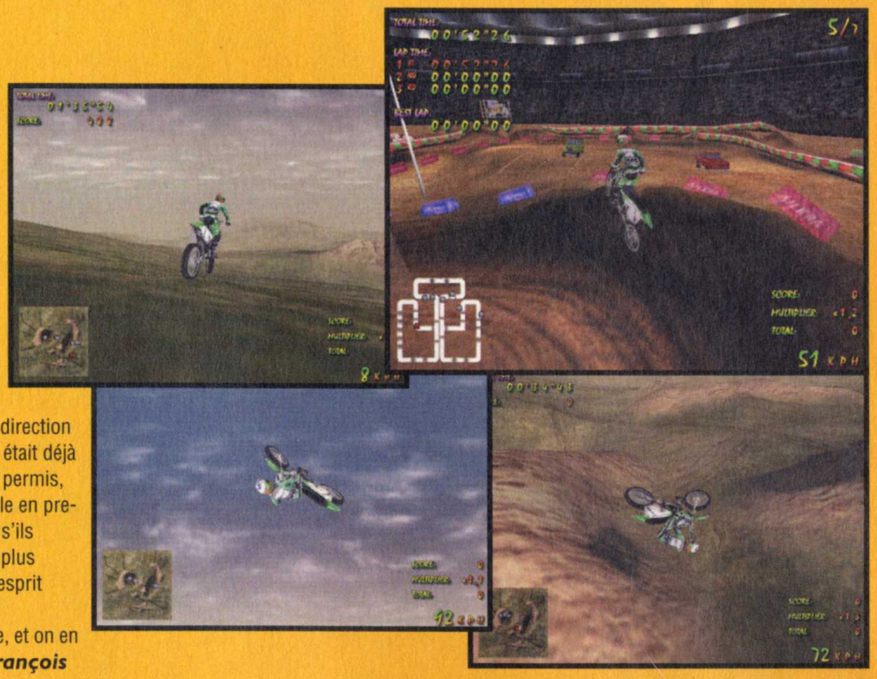
2

1 - Voilà le genre de piège que vous ne verrez pas avec Lara
2 - On croirait du Tekken
3 - Les cinématiques utilisent le moteur 3D du jeu

3

EDGAR TORRONTERAS' EXTREME BIKER

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : DEIBUS STUDIO/SIERRA
GENRE : COURSE - DATE DE SORTIE : OCTOBRE 99



Dans la série des nouveaux sports extrêmes qui compensent l'accroissement de la durée de vie dans les pays industrialisés, on en trouve un particulièrement dangereux (à en croire certaines images) : l'envol à moto, plus connu sous le nom de supercross ou de freestyle. Le titre de ce jeu coule donc de source : Edgar Torronteras' Extreme Biker. Pour le Edgar Torronteras qui se trouve juste avant le titre, c'est la signature du pilote espagnol du même nom. Les amateurs connaîtront sûrement, mais j'avoue que sorti de Tortelli et Vuillemin... pas grand chose. Quoiqu'il en soit, c'est ce jeune et manifestement fougueux Espagnol qui prête son nom à ce jeu de supercross et de super vol acrobatique en tout genre. Au menu, trois catégories de motos : 125, 250 et 500 cc, plus un mode "Custom" dans lequel les caractéristiques de la moto sont libres (autant dire tout à donf' !). Les types de courses : on retrouve du Motocross, du Supercross, du Freestyle et un mode Tournoi. Le jeu semble prendre la direction de l'arcade encore bien plus radicalement que Motocross Madness, qui était déjà assez peu réaliste mais restait malgré tout raisonnable. Ici, tout semble permis, les motos et leurs pilotes semblent défier les lois de la gravité universelle en prenant des vols complètement irréalistes, en manœuvrant en l'air comme s'ils étaient attachés par un fil invisible, puis en atterrissant de la manière la plus douce qui soit, comme s'ils avaient sauté d'un tabouret.... Et ça, c'est l'esprit "Torronteras"... Il doit être un peu cassé de partout, le monsieur.
Extreme Biker semble donc bien porter son nom, reste à doser l'extrême, et on en reparle.

François

REVENANT

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : CINEMATIX/EIDOS
GENRE : ARCADE/JEU DE RÔLE - DATE DE SORTIE : OCTOBRE 99

Après les Doom-like et les Tomb Raider-like, voici peut-être la mode des Diablo-like, car certains éditeurs n'hésitent pas à inonder le marché de jeux médiocres à la limite de la contrefaçon (si vous voyez les boîtes du jeu Clans, fuyez).
On trouve cependant quelques titres plus ambitieux comme Revenant aux arguments qui frappent fort là où ça fait mal.
Contrairement à Diablo, on se balade autant en extérieur qu'à l'intérieur : on passe d'un donjon à une grotte, de la ville portuaire de Misthaven à l'île d'Arkana. Bref, on a plus l'impression de visiter un monde réel qu'une grotte de 15 étages...
Il y a aussi une véritable histoire : on est rappelé du monde des morts par le Roi d'Ur afin de sauver la princesse. En fait, tout n'est qu'une immense machination ourdie par des princes-démons qui veulent contrôler le monde : d'Ur, d'Ur. Sans être follement original, ce scénario, les quêtes annexes et les interactions avec les NPC donnent à Revenant un véritable aspect jeu de rôles, même si cela reste au final de l'arcade.
De l'arcade, car l'intérêt principal du jeu réside dans les combats. En effet, on dirige le personnage à la souris (comme Dia...), mais on peut lui faire effectuer des attaques différentes (des combos) en utilisant les touches du clavier, comme dans n'importe quel jeu de baston. Il y aura donc des "fatalités", des coups spéciaux, des projections...et puisque Revenant est d'une inspiration rôliste, on apprendra de nouveaux coups avec l'expérience (le personnage commence avec seulement trois types d'attaques au départ).
Il est également possible de lancer des sorts magiques. Pour cela, il faut utiliser des talismans sacrés que l'on combine afin d'obtenir des sorts différents (pour les plus vieux d'entre vous, cela rappelle le système magique des runes de Dungeon Master).
Enfin, Revenant est bien plus beau que Diablo (mais peut-être pas aussi beau que Diablo II, on verra...) car la plupart des animations ont été faites en motion-capture et les programmeurs n'ont pas mégoté sur le budget explosions et flammes.
Ah oui, j'oubliais le détail qui tue : le jeu sera vendu avec l'éditeur de missions pour faire les niveaux de ses rêves.
Si Revenant est aussi cool qu'il en a l'air, cela mettra peut-être fin à la suprématie de Diablo sur Internet et pourquoi pas même de Diablo II ?

Jeff

Musique originale du jeu

Cypress Hill

ATTENTION !
Ce jeu contient des scènes de violences ainsi qu'un langage pouvant heurter la sensibilité d'un public non averti

KINGPIN™

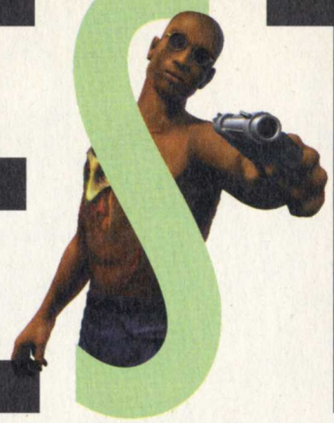
LA TÊTE FROIDE
ET LE SANG CHAUD

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ANS
SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR
Informations sur la classification : www.sell.fr

Photo : Olivier Gachin • FKCB

KINGPIN : Life of Crime © 1999 Xatrix Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Ce produit comprend des technologies logicielles utilisées sous licence de Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology © 1996, 1997, 1998, 1999 Id Software, Inc. Tous droits réservés. KINGPIN, KINGPIN : Life of Crime, Interplay, le logo de Interplay, et "By Gamers, For Gamers." sont des marques déposées de Interplay Productions. Xatrix et le logo de Xatrix sont des marques déposées de Xatrix Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

LES TESTS



où l'on vous apprend comment ça marche

Houlà ! Je vous sens venir, déjà, avec vos gros sabots. Vous allez me dire "Hey, m'sieur, c'est portnawak, le jeu du mois, c'est même pas vrai qu'il a la meilleure note !" Exact. En effet, ce mois-ci, Kingpin, notre jeu du mois, n'a pas la meilleure note. Bien sûr, on aurait pu augmenter la note de Kingpin, mais c'est moi qui note, et j'ai un caractère de cochon, je n'aime pas qu'on me dise comment noter. Certes, on aurait pu baisser les autres notes de quelques points, mais François et Rodolphe sont mauvais comme la gale, et pas moyen de leur faire lâcher le morceau. Évidemment, on aurait pu changer de jeu du mois et choisir ShadowMan ou Re-Volt, mais non. Mais ce serait oublier que personne n'a jamais dit que le jeu du mois devait avoir la meilleure note. Ça vous en bouche un coin, autant de talent réthorique, hein ? Cette démonstration peut d'ailleurs être formalisée (et donc plus claire) ainsi : (A, B→C, non B, D→E, non D, F→G, non F) → A. Cqfd. C'est beau non ?
Voici donc comment nous notons. Si on met plus de 90 %, on argumente comme Michel, on utilise tous les moyens que le langage met à notre disposition pour garder la note. On tape même, dans le cas de François. Si on met entre 80 et 90 %, c'est qu'à un moment, on a oublié un mot, ou que François a retroussé ses manches. Si l'on reste entre 70 et 80 %, c'est qu'on a présenté clairement notre point de vue, sans effets de manches. Entre 60 et 70 %, on a été commis d'office. En dessous de 60 %, là, franchement, ça devient indéfendable, on laisse tomber. Moins de 20 % et on invoque la Clause de conscience !

Yann

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 30 AOÛT (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-NEUF)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification

- **JEU D'ARCADE** : 0% DE RÉFLEXION, TIR DANS LE TAS — POUR LES BOURRINS !
- **JEU D'ARCADE / AVENTURE** : TOMB RAIDER 3, HEXEN II... MAIS PAS SEULEMENT EN 3D — MÊME SI LÀ, JE N'AI PAS D'EXEMPLE (AH SI, TENEZ : LBA 2...).
- **JEU DE COURSES** : PAS AVEC LE CADDIE MAIS AVEC DES ENGINS À MOTEUR QUI SONT RAPIDES ET PAS RÉALISTES — GENRE REDLINE RACER, DETHKARZ, NEED FOR SPEED 3...
- **DOOM-LIKE** : JEU DE TIR EN VISION SUBJECTIVE TRÈS VIOLENT — ALLEZ, J'EN METS TROIS : HAKF-LIFE, ALIENS VS PREDATOR, QUAKE III...
- **JEU DE RÉFLEXION** : 0% D'ACTION, TOUT DANS LA TÊTE DERRIÈRE DES LUNETTES — REPRÉSENTÉS PAR MYST OU SAFE CRAKER.
- **JEU DE RÔLES** : GESTION DES CARACTÉRISTIQUES, LIBERTÉ TOTALE DES MOUVEMENTS (TESTÉS PAR JEFF OU RODOLPHE). EX. : FALLOUT 2, LANDS OF LORE III...
- **SIMULATION** : JEU SE RAPPROCHANT DE LA RÉALITÉ (FLIGHT UNLIMITED 2, OFFICIAL FORMULA ONE RACING, SUPER BIKE CHAMPHIONSHIP, FALCON 4.0).
- **SPORT** : DES GARS QUI TRANSPIRENT EN ÉQUIPE (FIFA 99, NBA '99, NHL '99 — DONC UNE VERSION PAR SAISON, RENTABLE POUR L'ÉDITEUR...).
- **STRATÉGIE/WARGAME** : PROCHE D'UN JEU DE PLATEAU, SE DÉROULANT PAR TOUR, AVEC DES MENUS PARTOUT (HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3, INCUBATION, CIVILIZATION II : CALL OF POWER).
- **STRATÉGIE TEMPS RÉEL** : GENRE ULTRA-POPULAIRE, Y EN A DES TONNES (STARCRAFT, TOTAL ANNIHILATION, WARZONE 2100...).
- **GESTION** : OÙ LE BUT EST DE PROSPÉRER ET DE SE DÉVELOPPER (SETTLERS 3, SIM CITY 2000, STREET WARS, DUNGEON KEEPER...).
- **DIVERS** : TOUT CE QUI NE RENTRE PAS DANS LES CATÉGORIES PRÉCÉDENTES !

Il existe aussi des icônes techniques...

- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER SIMULTANÉMENT SUR LE MÊME PC.
- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER EN RÉSEAU LOCAL.
- NOMBRE DE JOUEURS POUVANT JOUER VIA INTERNET...
- TYPE DE PROCESSEUR MINIMUM RECOMMANDÉ POUR JOUER.
- INDIQUE SI LE JEU SUPPORTE LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D ET SI OUI, LESQUELLES. IL EXISTE DEUX CATÉGORIES : 3DFX (VOODOO GRAPHICS, VOODOO 2, VOODOO3 ET VOODOO RUSH), ET DIRECT3D (TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES SUPPORTANT DIRECTX).
- SUPPORTE LES JOYSTICKS ET VOLANTS FORCE FEEDBACK.
- QUAND VOUS VOYEZ CE LOGO, ALLEZ JETER UN ŒIL AU CONTENU DU CD. VOUS Y TROUVEREZ DES VIDÉOS, DES IMAGES ET PLEIN D'AUTRES CHOSES EN RAPPORT AVEC LE JEU TESTÉ.

LE JEU DU MOIS : 90 % KINGPIN

Bon, le combat a été dur ce mois-ci, une fois de plus, et quand on pense qu'on est encore loin de Noël, ça fait froid dans le dos. Bref, Kingpin est un Doom-like nouvelle génération, donc très beau, très gourmand en mémoire, et proposant une aventure crédible. Certes, ce jeu s'avère extrêmement gourmand en termes de configuration, et 128 Mo de RAM s'avèrent nécessaires pour le faire tourner. Mais si on a la bonne bécane, on a du coup le bon jeu, celui qui en tire vraiment parti. Mais ce jeu pose une question : jusqu'où ira-t-on dans le réalisme et la violence ? Pour le moment, évidemment, si les graphismes sont fins et détaillés, ils ne sont pas encore réalistes. Reste que la technologie aidant, on devrait bientôt pouvoir gerber devant nos écrans avec des images comme on aimerait ne jamais en voir !

KINGPIN : LIFE OF CRIME

Ça ne s'arrange pas

DÉCIDÉMENT, LES GARS DE XATRIX NE S'AMÉLIORENT PAS AVEC L'ÂGE. APRÈS NOUS AVOIR INVITÉ CHEZ LES REDNECKS À VIVRE DES AVENTURES SANGLANTES ET FLATULENTES, LES VOILÀ QUI REVIENNENT AVEC L'UN DES JEUX LES PLUS VIOLENTS DE L'HISTOIRE. VIOLENT PAR LE GRAPHISME, VIOLENT PAR L'AMBIANCE, VIOLENT PAR SES PROPOS... VOILÀ DE QUOI ALIMENTER LES CONVERSATIONS DE CEUX QUI REGRETTENT LA TOURNURE PRISE PAR LES JEUX VIDÉO CES DERNIERS TEMPS !

Attention, Kingpin n'est pas un jeu destiné à tout le monde, loin de là ! En effet, l'équipe de développement à l'origine de ce jeu, Xatrix Entertainment, ne s'est fixé aucune limite pour faire de son "bébé" un jeu marquant. Il va donc en enchanter certains et en agacer sérieusement d'autres et ce, pour des raisons que bien sûr, nous évoquerons, car c'est un peu notre boulot que de le faire, non ?

Dans Kingpin, on incarne un malfrat violent et sanguinaire qui s'est fait évincer de sa bande, avec prière de mettre les bouts le plus rapidement possible. Mais comme ce personnage fort peu recommandable n'a pas de diplômes et que son expérience professionnelle se résume à l'extorsion de fonds (ni la politique ni l'immobilier ne semblent l'attirer), il ne lui reste plus qu'une seule solution pour s'en sortir : flinguer ses anciens potes et ses nouveaux ennemis pour devenir un chef de gang craint de tous et donc riche à millions. Voilà donc un tour d'horizon un rien glauque de l'univers de Kingpin, histoire que vous ne soyez pas étonné de ce qui va suivre.

MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

Dans Kingpin, on a beau être un psychopathe, on ne sera pas inquiété par les forces de l'ordre pour la bonne raison qu'elles brillent par leur absence : il n' y a pas un uniforme à des kilomètres à la ronde. On peut donc dessouder à tour de bras sans risquer grand-chose, tout du moins de la part des flics, car pour ce qui est des membres des différents gangs, on est servi. À croire que Xatrix a craint d'avoir les syndicats de la police à dos, vue la violence omniprésente et l'absence éblouissante de toute morale dans le jeu. Sinon, on n'aurait pas manqué de les dézinguer à tout va, sans trop réfléchir. Bref, ça reste en famille, ce qui rassurera nos amis en bleu marine.

Pendant le jeu, on sera amené à discutailler avec divers inconnus au hasard des rencontres. Ce n'est pas du Shakespeare, et l'éternel "fuck" connaît son heure de gloire dans ce jeu, puisqu'on l'entend à peu près toutes les dix secondes en moyenne. Et vas-y que j't'insulte, et que je me touche le sexe, et que j'te fais des gros doigts... Franchement, ce ne sont pas les bonnes manières qui les étouffent. On peut bien sûr s'en donner à cœur joie, et proposer à tout un chacun une séance de sodomie ou une étude généalogique de la branche maternelle. C'est clair, "les jeunes vont a-do-rer !" On est d'ailleurs prévenu dès l'installation : un énorme "parental advisory" barre l'écran et est accompagné d'un message signalant que ce jeu ne convient pas aux moins de 18 ans. Cependant, on peut choisir une installation moins violente, puisque privée de sang et d'insultes, mais c'est se voiler la face par rapport à l'esprit du jeu : Kingpin est malsain mais l'assume plutôt bien. Et tout ce qui fait bondir les ligues bien pensantes est réuni dans ce jeu qui nous entraîne dans une aventure située dans les pires bas-fonds jamais imaginés.

AVENTURE ? AVENTURE ?
EST-CE QUE J'AI UNE FUCKING GUEULE D'AVENTURE ?

Attention, une fois de plus, Kingpin est un Quake-like nouvelle génération, et il se targue comme il se doit d'intégrer une aventure palpitante avec des dialogues sophistiqués. Holà ! Du calme ! Comme dans Half-Life, l'aventure se résume bien souvent à ouvrir des portes. On est d'ailleurs assez proche de Requiem ici, puisqu'on doit effectuer des missions précises pour ouvrir de nouvelles portes et continuer l'aventure. Ce n'est qu'une variante des clefs que l'on trouvait dans Doom. Ici, il faut récupérer une montre, une batterie ou une tête de jeune fille. Mais ça ne va pas plus loin. Connaissant Xatrix pour les cauchemars qu'il nous a proposés dans Redneck, on pouvait craindre que certaines clefs ne soient cachées dans des passages secrets introuvables, mais il n'en est rien. La leçon semble être retenue et c'est tant mieux !

En ce qui concerne les "dialogues", rien de bien bouleversant non plus : on dispose de deux touches, l'une pour dire oui ("ok, fuck you man"), et l'autre pour dire non ("fuck you, you son of a fucking bitch !"). On peut ainsi dialoguer avec les

différents protagonistes dont certains vous proposeront des missions que vous ne pourrez qu'accepter puisque c'est la seule manière d'avancer dans le jeu ! Enfin, disons plutôt que c'est la seule manière de pouvoir progresser !

Kiss my ass, fuck you man, etc.

La plus grande difficulté du jeu ne vient pas des clefs à trouver puisqu'elles sont toujours visibles. Elle ne vient pas non plus des niveaux puisqu'ils sont très bien modélisés et que l'on ne se perd jamais, ce qui nous change justement des dédales infinis de Requiem. En fait, la grosse difficulté vient des ennemis. Certes, il s'agit d'un Quake-like, et l'on s'attend à trouver une certaine résistance chez l'ennemi, histoire de pouvoir s'amuser dignement. Oui, mais il y a des limites. Là encore, la limite a été franchie, et le niveau général du jeu est franchement élevé. Au niveau le plus simple, on n'avance pas les doigts dans le nez, et ce n'est rien de le dire.

Par exemple, on commence l'aventure avec un bout de tube en métal assez ridicule, et c'est avec ça qu'il va falloir, dans un premier temps, affronter des types qui vous tirent dessus avec deux flingues, ou des hordes de cinq malades qui ne rêvent que de répandre votre cervelle sur le pavé. Le pire, c'est que même avec des armes plus efficaces, on ne se débarasse pas de ses ennemis comme ça. C'est d'ailleurs bien la première fois qu'ils semblent supporter aussi bien le plomb. L'ennui, c'est qu'ils répliquent très violemment à vos attaques, et vous ne pouvez pas vous permettre de vous exposer inconsidérément. C'est la première fois que l'on incarne un surhomme affrontant d'autres surhommes !

Bon, le jeu est bien conçu, et on n'est pas complètement obligé d'affronter tout le monde. Au début de l'aventure, on peut ainsi se glisser subrepticement dans un entrepôt pour y voler un objet que l'on pourra échanger chez l'armurier contre un pistolet. Malin, non ? En fait, oui et non, car il faudra bien, à un moment ou à un autre, agir violemment pour voler les armes de ses ennemis et les dépouiller de leurs dollars.

Quand t'as pas de money t'as pas de friends

Les dollars sont le nerf de la guerre dans ce jeu, car c'est grâce à eux que vous pourrez acheter de nouvelles armes, des munitions ou des médicaments dans les magasins que l'on rencontre. Mais ils vous permettront aussi d'engager des types qui nous prêteront main-forte, comme dans Half-Life. C'est d'ailleurs le gros point fort du jeu, car ces acolytes s'avèrent très efficaces, et ils agissent de façon autonome et pratique. Ils n'hésitent pas à poursuivre les fuyards et vous soutiennent dans les moments difficiles. C'est très pratique, mais comme avec Half-Life et ses gardiens, l'intelligence artificielle est parfois mise en défaut : les gros bras restent bloqués dans un angle, regardent les ennemis vous tirer dessus sans rien faire, tombent lors de certains sauts... C'est un peu la plaie par moments, aussi devrez-vous surveiller vos "anges gardiens", ce qui est un comble !

Bien sûr, on retrouve les habituels bonus disséminés tout au long du jeu, voire cachés dans des caisses. C'est d'ailleurs le point le moins original du jeu (mais commun à tous les Quake-like, du pire au meilleur) : le pied de biche, les conduits d'aération dont on casse les grilles, les boutons qui vident les piscines, les containers de liquide toxique... C'est la même rengaine, les mêmes ingrédients de base du même hamburger remâchés sans cesse. Il est d'ailleurs un peu dommage que les armes soient si peu nombreuses et qu'elles donnent une telle impression de déjà-vu : pied de biche donc, pistolet (avec option silencieux), fusil à pompe, mitraillette, mitrailleuse lourde, lance-grenades, lance-flammes. On dispose donc au total de huit armes (neuf avec le bout de tuyau mais il est tellement inutile qu'on ne reviendra pas dessus). Cela dit, il faut quand même avouer que les graphiques de ce jeu parviennent à nous faire oublier la concurrence !

De plus en plus... Beau ?

Kingpin a beau être basé sur le moteur de Quake II, on ne reconnaît plus le titre original tant les graphismes sont époustouflants. Tout d'abord, les décors sont absolument déments. Certes, on ne se baladera pas dans des temples grandioses ou des chapelles gothiques, mais le côté crado de la rue est vraiment étonnant de réalisme. De plus, les nombreuses sources lumineuses rendent le tout tellement naturel qu'on s'y croirait.

Ensuite, on ne peut qu'applaudir la performance concernant les personnages qui sont les plus fabuleux que l'on ait vus jusqu'à présent. Leurs contours sont très arrondis, et la plastique des jeunes filles que l'on croise tout au long du jeu laisse rêveur et renvoie la trop fameuse Lara au rayon du tas de pixels informes ! On notera cependant un effet étrange de gondolement des personnages qui ressemblent dans les gros plans à des outres pleines d'eau. Ce n'est pas absolument infâme, mais il faut bien avouer qu'au début ça surprend. Mais lorsqu'on les croise dans le jeu, on ne peut que s'incliner devant une telle technique. Leurs mouvements sont parfaits de réalisme et de fluidité, à tel point qu'on croirait presque flinguer des humains, tiens. Je me demande d'ailleurs ce que tout cela va donner dans quelques années lorsque le réalisme sera poussé à fond (Allô, Matrix ?). On ne sera pas étonné devant les cris de protestation légitimes poussés à juste titre par ceux qu'une telle violence inquiète fortement. Car si les blessures ne sont encore que des textures sanglantes plaquées sur des modèles 3D, elles n'en sont pas moins immondes. Bref, une autre "limite" a été franchie, comme on le disait au début de cet article.

Enfin, on notera que les explosions sont, une fois de plus, les plus belles à ce jour : il ne s'agit pas de vulgaires images bitmap comme dans Half-Life ni de monstrueux objets 3D comme dans Quake II, mais d'un mélange des deux qui donne un résultat surprenant, très réaliste là encore. On ne peut pas oublier le lance-flammes qui a bénéficié d'un traitement

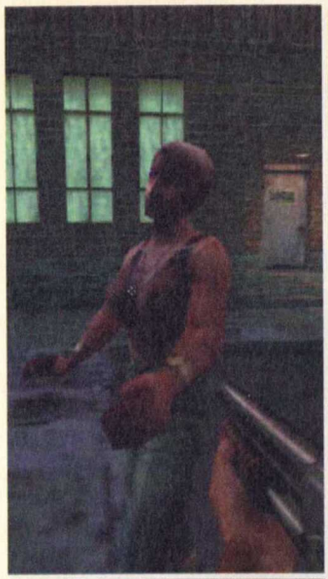
chés dans
à tous les
casse les
la même
sse. Il est
nnent une
x), fusil à
donc au
qu'on ne
de ce jeu

e original
déments.
ques, mais
es sources

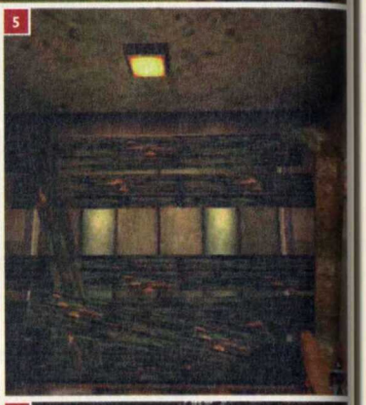
nt les plus
plastique
o fameuse
de gondo-
d'eau. Ce
Mais lors-
eurs mou-
e flinguer
quelques
né devant
e inquiète
s sur des
franchie,

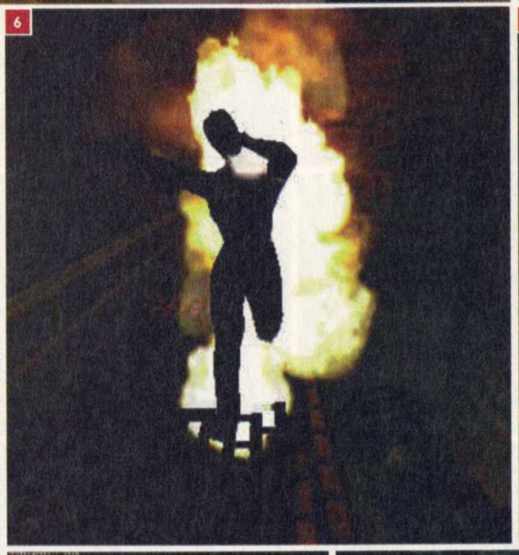
ur : il ne
objets 3D
nant, très
raitement

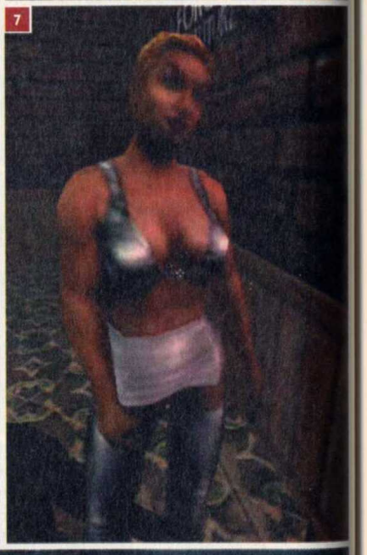
1 - On en perd la tête.
2 - Le fameux (et indispensable) fusil à pompe.
3 - L'inventaire (inutile).
4 - C'est d'un goût...

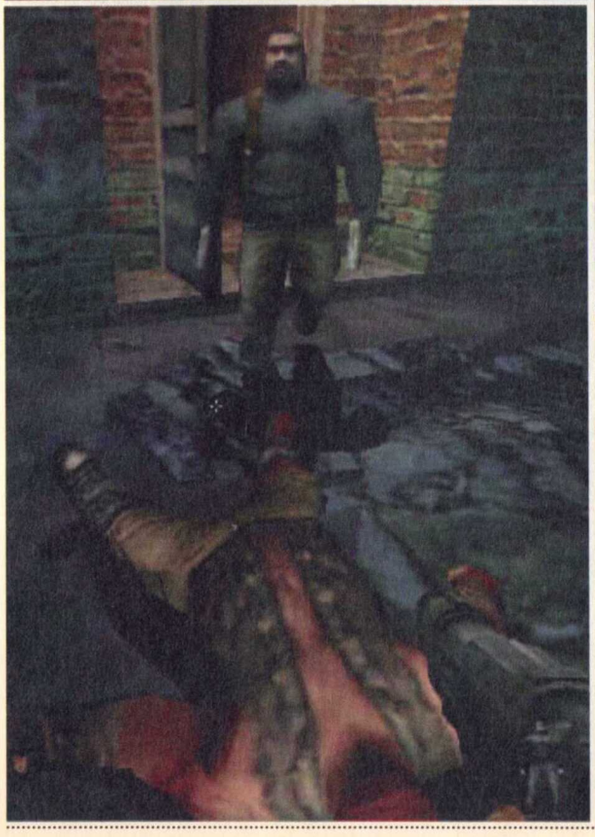


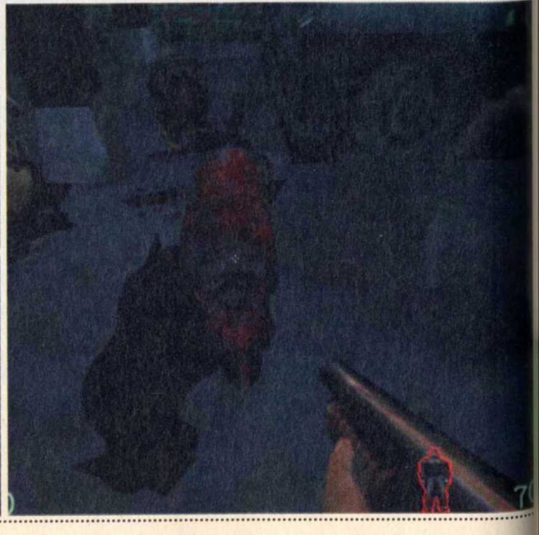
5 - Le pied de biche permet d'ouvrir certains passages.
6 - Le lance-flammes donne de beaux résultats.
7 - Une modèlisation de rêve !











graphiqu
sont tou
de terre
terre.

C'ES

Côté son
plongé a
région o
timent r
l'impress
Quant a
nario pr
lisant l'i
La musi
mais qu
Enfin, le
simple, s

UNE

L'un des
d'entre
en résea
demmen
contrer
une vari
lisation
femme
peau. Le
de l'emp
ment in
ment ré

ALO

En ce q
Kingpin
que ce
pourra
veux vra
"simple"
Voodoo3
pal prob
de charg
planté, e
gâcher
main. La
commen
de rêve
dommag
En conc
réussie
gourma
Cependa
ordinate
déceptio

graphique à la hauteur du reste, ce qui en fait un modèle de réalisme. Lorsque les ennemis sont touchés, ils prennent feu en courant dans tous les sens et en poussant des hurlements de terreur du meilleur effet. Là encore : beurk ! Bref, les graphismes sont à tomber par terre.

C'EST DE LA BOMBE BÉBÉ !

Côté son, rien à dire. Les personnages ont des doublures impeccables, et on se croirait plongé au cœur du ghetto le plus infâme jamais imaginé, comme si on évoluait dans la région où naît l'inspiration de Tarantino. On ne croise que des personnages marquants, sentiment renforcé par leurs discours certes basiques mais néanmoins efficaces. On n'a pas l'impression de rencontrer une nouvelle copie d'un personnage croisé dix minutes plus tôt. Quant aux dialogues, s'ils sont très linéaires, ils n'en sont pas moins réussis. Enfin, le scénario prend place d'un niveau à l'autre grâce à des scènes cinématiques en temps réel utilisant l'incroyable moteur graphique du jeu pour nous plonger dans le pur film jamais vu. La musique est signée Cypress Hill, célèbre groupe de rap qui n'a plus à faire ses preuves mais qui nous prouve malgré tout qu'il maîtrise parfaitement le genre.
Enfin, les différents bruitages finissent de créer l'ambiance de façon prodigieuse. C'est bien simple, seul Half-Life réussit à rivaliser sur ce terrain-là, ce qui n'est pas peu dire !

UNE P'TITE PARTIE LES GARS ?

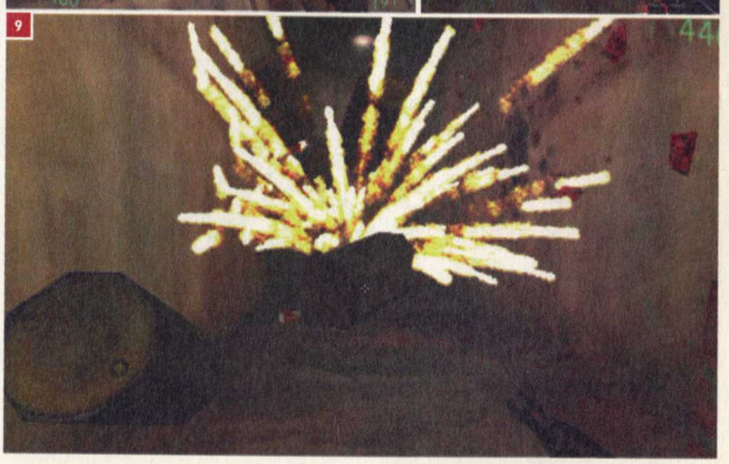
L'un des points importants des Quake-like est le jeu en réseau. En effet, même si peu d'entre vous peuvent en profiter, ce n'est pas notre cas. De plus, il existe des salles de jeu en réseau, et le bureau, ce n'est pas fait que pour bosser... Bref, Kingpin intègre bien évidemment un mode Multijoueur en réseau (local ou via Internet) qui permet de vous rencontrer jusqu'à 64. Bonne nouvelle, on trouve un classique mode Deathmatch, mais aussi une variante de Capture the Flag en équipe (on vole ici des sacs de dollars). La personnalisation des personnages est plutôt réussie puisque l'on peut choisir un corps (homme, femme ou gros ventre à bière), un visage, un torse, des jambes et éventuellement un chapeau. Le résultat est pour le moins impressionnant, et ces tueurs-là ont vraiment la gueule de l'emploi. Malheureusement, une fois de plus, des configurations de compét' sont absolument indispensables pour éviter d'assister à un slide-show. Mais ce jeu réseau est franchement réussi !

ALORS, TU L'ACHÈTES QUAND ?

En ce qui me concerne, si je ne recevais pas les jeux gratuitement, je ne jouerais pas à Kingpin chez moi. D'ailleurs, je l'ai reçu et je n'y joue pas. Sauf au boulot. Pourquoi ? Parce que ce jeu a un prix : la puissance demandée. Si votre PC n'est pas assez musclé, il ne pourra pas déplacer les muscles des énormes tueurs de ce jeu. Et quand je dis musclé, je veux vraiment dire très très musclé. Si la configuration recommandée par l'éditeur est un "simple" Pentium II 300 avec 32 Mo de RAM, un Pentium II 400 avec 128 Mo de RAM et Voodoo3 ne seront pas de trop pour en profiter confortablement. C'est d'ailleurs le principal problème de Kingpin : on a l'impression de retrouver Unreal ou Sin ! Ainsi, les temps de chargement sont démesurés, à tel point qu'on se demande parfois si la bécane n'a pas planté, et avec un PII 300 avec 64 Mo de RAM, on subit d'horribles à-coups qui viennent gâcher tout le plaisir du jeu, rendant les gun-fights totalement impossibles à prendre en main. La carte graphique devra d'ailleurs elle aussi se montrer à la hauteur, et les Voodoo2 commencent à montrer des signes de fatigue très nets. Bref, c'est un jeu pour les machines de rêve du moment, et peu nombreux seront ceux qui pourront en profiter, ce qui est très dommage.
En conclusion, on peut dire que Kingpin brille par son univers très efficace, son ambiance réussie et ses graphismes splendides, mais déçoit par sa difficulté parfois fort mal dosée, sa gourmandise en termes de puissance et ses temps de chargement un peu trop longs. Cependant, si vous recherchez le Quake-like digne de votre niveau de champion et de votre ordinateur à peine sorti de son carton, sautez sur l'occasion, sinon, laissez tomber, c'est la déception assurée !

Yann

8 - *Une découverte macabre.*
9 - *Les explosions sont époustouflantes.*



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : XATRIX/INTERPLAY

88%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : Kingpin avait tout pour être une réussite complète mais certains défauts viennent gâcher ce tableau : IA parfois défectueuse, configuration trop gourmande, temps de chargement trop longs... Dommage !

François : Houlà ! C'est clair, ce jeu se destine aux pros du Quake-like : ceux qui disposent d'un PC surpuissant et de nerfs d'acier. En effet, la difficulté est vraiment très élevée, et l'on se prend la tête lors de certains passages. La durée de vie n'en sera que plus longue !

+ MAGNIFIQUE, NIVEAUX TRÈS BIEN CONÇUS, AMBIANCE GÉNIALE.

− CONFIGURATION DE RÊVE INDISPENSABLE, DIFFICULTÉ MAL DOSÉE, TEMPS DE CHARGEMENT TROP LONGS.

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

DOOM-LIKE | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 233 | 12 JOUEURS | 12 JOUEURS | direct3D

THE TOURNAMENT

FANS D'UNREAL, DÉTRACTEURS D'UNREAL, OUBLIEZ TOUT CE QUE VOUS PENSEZ DE CE JEU, CAR THE TOURNAMENT, S'IL EN UTILISE LE MOTEUR 3D, VOUS INVITE À VIVRE UNE EXPÉRIENCE TOTALEMENT DIFFÉRENTE. SI VOUS AIMEZ JOUER EN RÉSEAU, PLUTÔT QUE SEUL, VOUS ALLEZ VOUS RÉGALER !

Infiltrez le réseau !

Ainsi, The Tournament est un Doom-like utilisant le moteur 3D d'Unreal, développé par Epic Megagames. Mais, contrairement aux autres Doom-like du moment, il ne vous est pas possible ici de vivre une "aventure". En effet, ici, mode Solo ou Multijoueur (en réseau local ou via Internet) ne font qu'un ! Bref, The Tournament est un jeu purement réseau qui s'adresse en priorité à ceux qui sont dingues de Quake II, Half-Life ou Unreal en réseau. Autant dire qu'a priori, peu de monde est concerné par ce titre. Mais ce serait oublier les Bots !

THIS BOTS ARE MADE FOR WALKING

Hé oui, avant Quake III Arena, The Tournament nous propose d'affronter des bots. Sous ce terme, une fois de plus anglosaxon, se cache un concept pourtant très simple : lorsque l'on ne peut pas se connecter à un réseau pour affronter d'autres joueurs, c'est l'ordinateur qui dirige ces derniers, tentant ainsi de vous faire croire que, non, vous n'êtes pas seul et abandonné de tous. Ces bots sont donc censés agir comme des humains connectés dans la partie, et jouer avec ou contre vous. L'IA est d'ailleurs plutôt bien programmée et vous allez maudir ces joueurs virtuels, car, non contents de vous canarder et de vous tendre des embuscades, ils se foutront carrément de vous lorsqu'ils vous feront sauter la tête au lance-roquettes !

Au-delà de l'aspect technique certes impressionnant, ces bots permettent à ceux qui n'ont pas de réseau d'éprouver des sensations nouvelles. Jusqu'alors, en effet, il était impossible de faire un Death-match ou un Team Play tout seul. J'imagine la tête que faisaient les joueurs privés de ces moments inoubliables lorsque nous vous rapportions le bonheur incomparable éprouvé lors d'un Half-Life en réseau ! Fini d'être jaloux, vous allez tous pouvoir vous y mettre. Merci qui ? Merci Epic Megagames !

RECETTE EN TROIS POINTS

Plusieurs caractéristiques importantes sont nécessaires pour qu'un Doom-like en réseau soit intéressant. La première est le design des niveaux. Si ces derniers sont trop grands, on passe son temps à errer dans les couloirs à la recherche d'une victime (qui peut très bien devenir bourreau, d'ailleurs !) et s'ils sont trop petits, on ne peut pas revenir dans la partie sans se faire éliminer par les joueurs qui ont raflé toutes les armes les plus puissantes. Il faut donc trouver un juste milieu, et The Tournament ne s'est pas planté. Un bon point, donc. Deuxième caractéristique : les armes. Il faut qu'elles soient nombreuses, variées et efficaces. C'est encore le cas ici, et cela nous change de ce que l'on trouvait dans Unreal (voyez l'encadré à ce propos). Il faut aussi qu'elles soient nombreuses dans le niveau, et là, on ne peut pas dire que tous les niveaux d'UT (pour faire plus court) respectent ce point. Il faut dire que l'option "Weapon Stay" n'est pas activée lorsque l'on joue dans les "niveaux Solo". Cette option laisse l'arme disponible même lorsqu'un joueur l'a ramassée. Donc, on peut passer plusieurs secondes avant que ces foutues armes ne réapparaissent dans le niveau, ce qui est catastrophique en Deathmatch. D'ailleurs, lorsque l'on est en partie par équipe, les armes restent sur place... Étrange, donc. Troisième caractéristique à respecter, et sans doute la plus importante : proposer un grand nombre de modes de jeu.

JE FAIS QUOI, LÀ ?

C'est le cas ici, et franchement, on ne peut pas se plaindre ni même critiquer ces modes, qui sont très bien programmés et mis en place. Le plus simple est le classique Death-match, qui fait s'affronter les joueurs dans un tournoi sans pitié, chacun pour soi. Chaque joueur qui en tue un autre marque un point et gagne le premier qui atteint un certain score. Le Death-match est décliné en Team Play, où ce sont plusieurs équipes qui s'affrontent, et c'est l'équipe qui engrange les scores de tous ses membres. Cela permet de former les petits nouveaux calmement !

Le deuxième mode de jeu est Domination, qui fonctionne ainsi : sur le terrain se trouvent des points marqués d'une croix, et il faut que l'équipe les contrôle. Elle marque un point pour chaque point sous son contrôle pendant cinq secondes. La partie s'arrête lorsque l'une des équipes a atteint un score donné.

Le troisième mode de jeu est assez classique, puisqu'il s'agit du Capture the Flag. Chaque équipe débute dans une base où se trouve son drapeau. Son but est d'aller voler le drapeau ennemi et de le ramener dans sa base, tout en évitant que l'adversaire n'en fasse autant. Elle marque un point lorsqu'elle rapporte le drapeau ennemi dans son camp en possédant toujours son propre drapeau. La stratégie consiste généralement à envoyer un groupe à la conquête du drapeau ennemi, avec un joueur qui le transporte et les autres qui le couvrent, et à laisser un autre groupe près du drapeau de l'équipe pour éviter de se le faire subtiliser. Subtil, non ?

Le quatrième mode de jeu est l'Assaut. Il faut alors que l'équipe accomplisse une mission précise. On a des attaquants et des défenseurs. Le nombre de morts importe peu, il faut juste atteindre (ou faire en sorte que l'autre équipe n'atteigne pas) un but précis en un temps imparti. Par exemple, il faudra, sur un train, passer de wagon en wagon et couper le contact. Ou encore prendre une frégate d'assaut, détruire un cristal enfoui au fond d'un château, mettre hors d'usage quatre ordinateurs dans une base sous-marine voire détruire un poste de contrôle protégé par une base aux défenses apparemment infranchissables. C'est le mode le plus stratégique, et une bonne coordination entre les membres de l'équipe est indispensable !

On trouve enfin le Last Man Standing, cinquième mode de jeu. Là, on démarre avec toutes les armes, une armure à fond, et trente vies, et le but est d'être le dernier en lice ! Assez captivant, bien que ceux qui se planquent risquent d'être longtemps en tête, car les autres s'entretueront sans eux !

BREF, MÊME SEUL, ON EST PLUSIEURS

The Tournament propose donc de pallier l'éventuelle absence de joueurs humains par des bots (on peut même mixer les deux) afin que ceux qui sont seuls puissent quand même s'amuser. Si le pari est largement tenu en mode Death-match ou Last Man Standing, on ne peut pas crier au miracle lorsque l'on joue en équipe et qu'il faut faire preuve d'un minimum de stratégie. En effet, les bots sont relativement crétins par moment, et s'ils défendent

bien leurs positions, ils ne les tiennent pas pour autant. Ainsi, en mode Domination, il faut faire le tour des point à capturer, et dire à l'un des bots de rester là, ce qui n'est pas pratique (il faut passer par un menu pas super pratique alors que l'ennemi ne s'arrête pas pour autant !). Pire, en Capture the Flag, ils se révèlent très mauvais défenseurs et encore plus mauvais voleurs ! On a souvent l'impression qu'ils agissent selon leur position, sans "vision d'ensemble". Cela dit, ne nous plaignons pas, car seul, on fait tout, les bots étant là pour nous prêter main-forte sans nous voler la vedette. C'est assez agréable de jouer les héros face à des mecs virtuels !

Mais là où le mode "solo" prend toute sa dimension, c'est pour ceux qui voudraient bien jouer avec les autres (en salle de jeu réseau par exemple) mais qui n'ont pas les automatismes et qui se font laminer en trois secondes. Au moins, avec des bots réglés à un niveau de compétence très faible, on a le temps d'appréhender ce genre de jeu. Il y a même des tutoriels pour chaque type de jeu, où l'on apprend, pas à pas, ce qu'il faut faire pour gagner. C'est efficace et l'idée est excellente.

Donc, génial ?

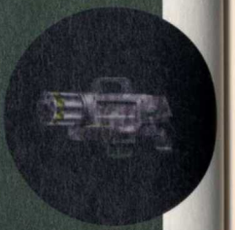
Bref, The Tournament est franchement épatant. Les modes de jeu sont suffisamment nombreux pour qu'on ne se lasse pas trop vite, et la réalisation est vraiment à la hauteur des configurations du moment. Reste malgré tout quelques défauts. Ainsi, en jouant seul un mode en équipe, on atteint vite les limites de l'IA de ses coéquipiers, ce qui est assez frustrant, voire mortel dans les niveaux élevés. Ensuite, la configuration indispensable pour jouer en toute tranquillité sans se prendre la tête avec des ralentissements et des à-coups qui rendent le jeu injouable : il faut un Pentium II, une carte 3D et surtout 128 Mo de RAM. À titre d'exemple, ce jeu a été testé sur un Pentium II 300 avec 64 Mo de RAM et une Voodoo2. Vous verrez quelques saccades dans la vidéo, et nous vous assurons que les niveaux les plus grands sont totalement injouables en Deathmatch tant ils saccadent. Bref, si l'on aime le principe, que l'on a une grosse bécane et la possibilité de jouer en réseau, The Tournament a de quoi faire tourner la tête !

«Yann

LA PETITE BOUTIQUE DES HORREURS

ENFORCER

C'est l'arme de base. C'est un flingue classique, qui ne fait que peu de dégâts, mais c'est mieux que rien. On peut en utiliser deux à la fois, ce qui le rend alors rapide mais toujours assez faible !



PULSE GUN

Ce fusil envoie soit des boules d'énergie assez puissantes, soit un rayon d'énergie continu (comparable à celui d'Half-Life). Pas ultra efficace mais indéniablement très drôle.

IMPACT HAMMER

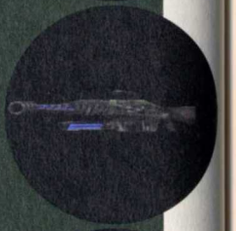
Voilà un marteau pilon assez drôle mais très peu efficace, car il faut toucher l'ennemi au corps à corps. On n'y parvient que rarement. Bref, quand on n'a plus de munitions, on peut se rabattre dessus, mais il n'y a pas de miracles !

GES BIO RIFLE

Déjà présente dans Unreal, cette arme envoie des boules vertes gluantes qui collent au mur puis explosent. Elle permet d'encercler un ennemi qui n'aura alors plus d'autre solution que de mourir...

CHAINSAW

Voici la tronçonneuse qui a rendu Doom mythique. Une arme très pratique pour décapiter ses ennemis, mais guère efficace en général...

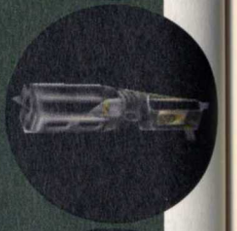


SHOCK RIFLE

Ce fusil tire des boules de plasma bleu ou des ondes de choc. Très efficace pour perturber ses ennemis, qui se retrouvent cataplutés contre les murs ou explosent sous l'effet d'un tir direct !

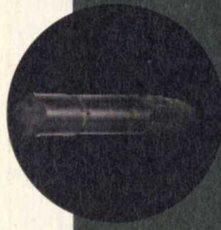
FLAK CANON

Le fameux fusil à pompe, qui tire aussi des grenades. Toujours aussi mortel à faible distance, c'est une fois de plus l'une des armes les plus mortelles du jeu !



ROCKET LAUNCHER

L'indispensable lance-missiles qui tire aussi des grenades à la Quake. Elle nécessite cependant d'anticiper les mouvements de l'ennemi ou de lui tirer dans les pieds.



MINIGUN

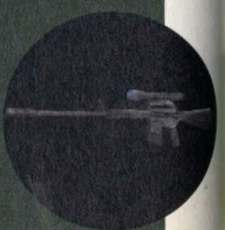
Cette mitrailleuse à canons tournants est assez drôle (on se croirait dans Duke Nukem) mais pas toujours très efficace. Pour ceux dont la précision n'est pas le fort.

REDEEMER

Cette arme envoie un missile très lent qui détruit absolument tout lorsqu'il touche une surface solide. Un peu trop puissant pour le corps à corps !

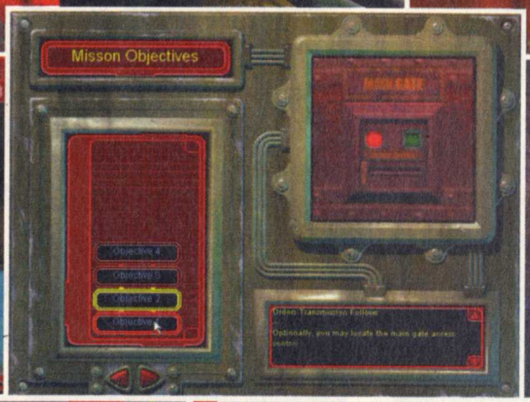
RIPPER

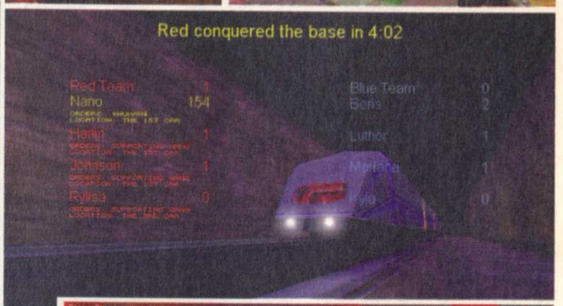
Cette arme envoie des disques à tronçonner qui rebondissent contre les murs. Très drôle mais elle peut se révéler dangereuse si l'on ne prend pas garde

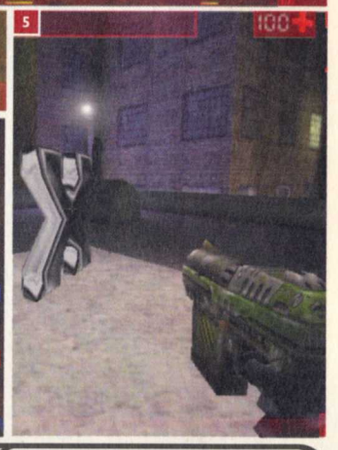


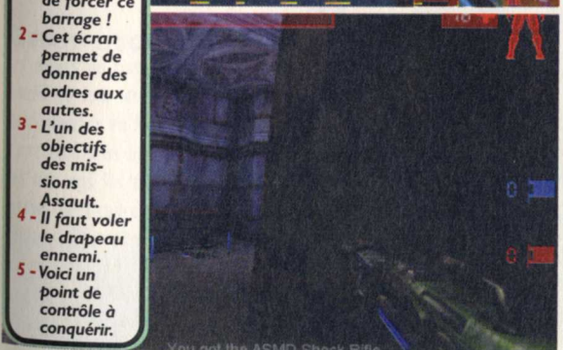
SNIPER RIFLE

L'arme la plus détestable des Doom-like réseau, mais aussi la plus drôle à utiliser ; son mode Zoom permet d'ajuster la tête d'un ennemi à une très grande distance pour le tuer d'un coup sans qu'il ne vous ait même aperçu !









1 - Pas évident de forcer ce barrage !
2 - Cet écran permet de donner des ordres aux autres.
3 - L'un des objectifs des missions Assault.
4 - Il faut voler le drapeau ennemi.
5 - Voici un point de contrôle à conquérir.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE

87%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Yann : The Tournament est un Doom-like très rapide aux modes de jeu bien pensés et nombreux. C'est affreusement bourrin, on ne se prend pas la tête une seule seconde, mais pour ce qui est de se défouler, on est servi, au-delà de nos espérances !

Luis : C'est le mois du jeu en réseau. Après la preview de Quake III Arena, voici arriver The Tournament. Les affrontements sont violents, et les armes, bien pensées, permettent de s'en sortir même si l'on ne dispose pas du "gun ultime". Un super jeu réseau !

(+) GRAPHISMES MAGNIFIQUES, ANIMATION RAPIDE, JEU EN RÉSEAU BIEN PENSÉ, POSSIBLITÉ DE S'ENTRAÎNER.

(-) NÉCESSITE UNE CONFIGURATION MUSCLÉE, LE MODE SOLO ATTEINT VITE SES LIMITES, UN PEU RÉPÉTITIF À LA LONGUE, LES BOTS SONT PARFOIS CRÉTINS...

Heavy G
le reçoit
est en v
soit il es
n'ai rien

Com

Bien que
tellemen
on sent
moteur
extraterr
s'il est
engins
dirige da
vitesse
outil ori
robots b
patineus
m'a fait
utile. Dé
et grâce
voyant e
lers, c'es
inconvén
de roller

Gea

Les rolle
sionné,
tains ob
d'une m
cer sur
mètres
déplacer
La prem
quer pa
fatales.
puis dir
sautant,

Le "gara
moins s
cette si
bourrin
avait pa

Vidéo sur le CD

Action | Minimum : Pentium II 266 | Conseillé : Pentium II 300 | 10 joueurs | 6 joueurs | direct3d

HEAVY GEAR II

Heavy Metal

DANS LA FAMILLE DES JEUX DE ROBOTS, UN NOUVEAU VENU VIENT DE FAIRE PARLER DE LUI, ET IL NE S'EN SORT PAS MAL. RELATIVEMENT DIFFÉRENT DE SES CONCURRENTS, IL INNOVE ET SE POSITIONNE UN PEU AUTREMENT. PLUTÔT QUE DE POMPER SES PRÉDÉCESSEURS, HEAVY GEAR II NOUS DONNE UNE AUTRE VISION DE CE TYPE DE JEUX.

Heavy Gear II, c'est un peu l'Arlésienne : on l'attend déjà depuis un bon moment et hop, on le reçoit pour le tester en même temps qu'il sort dans le commerce. Hmmm, ça pue un jeu qui est en vente et qu'on reçoit à tester ensuite, voire pas du tout. C'est louche. Soit il est buggé, soit il est naze, soit les deux. Mais rien de tout ça dans Heavy Gear II. Il tourne très bien et je n'ai rien observé de particulier côté bugs, qu'ils soient graphiques ou d'un autre ordre.

Comme Candeloro

Bien que je sois sensible aux jeux de mechs, hercs et autres bipèdes mécaniques, je n'ai pas tellement joué au premier volet, mais suffisamment toutefois pour constater que visuellement, on sent bien que deux ans et demi se sont écoulés depuis la sortie du premier volet. Le moteur est fluide en toutes circonstances et les environnements d'inspiration terrestre ou extraterrestre sont très séduisants. Les arbres sont particulièrement bien réussis et dieu sait s'il est difficile d'arriver à donner une représentation convaincante de la nature en 3D. Les engins d'Heavy Gear II sont de taille moyenne. Sur ce point, ils font penser à ceux qu'on dirige dans Starsiege. Moins impressionnants que les Mechwarriors, ils le sont cependant par la vitesse de déplacement. Ils vont vite, les Gears, et d'autant plus vite qu'ils sont dotés d'un outil original et utile : une paire de rollers. Je dois dire que la première fois que j'ai vu ces robots blindés, qui inspirent le respect et la peur, se déplacer tout à coup avec la grâce d'une patineuse artistique tout en ayant une morphologie proche de celle d'un joueur de hockey, ça m'a fait marrer. Au second degré, c'est assez fun, mais c'est une option très intéressante et utile. Déjà avec les rollers on va plus vite. Il n'y a pas de secousses comme lorsqu'on marche et grâce à ça, on peut par exemple rattraper un char qui part prévenir sa base en vous voyant et lui faire la peau avant qu'il n'y arrive. Mais l'inconvénient quand on utilise les rollers, c'est qu'on ne peut plus straffer latéralement. C'est normal, il faut bien qu'il y ait des inconvénients ! On ne peut pas non plus se permettre de grimper aux collines avec sa paire de rollers, c'est logique. Mais bon voilà, c'est bien vu et c'est bien exploité dans le jeu.

Gear-oscope

Les rollers ne sont pas la seule originalité dans Heavy Gear II. Ce qui m'a le plus impressionné, ce sont les missions dans l'espace. Oui, vous avez bien lu : vous devez accomplir certains objectifs en totale absence de pesanteur. C'est pas banal, croyez-moi. Le Gear est équipé d'une multitude de petits réacteurs qui permettent de pivoter dans tous les sens et d'avancer sur tous les axes. Il faut s'y faire, et au début on s'éloigne de plusieurs centaines de mètres de l'endroit où l'on voulait se rendre avant de trouver la bonne touche pour se déplacer. C'est déroutant de devoir viser alors que le robot continue à tourner sur lui-même. La première mission dans l'espace consiste à nettoyer un énorme vaisseau qui se fait attaquer par des fantassins tandis qu'un compte à rebours déclenche une série d'explosions fatales. On est en temps limité et c'est bien stressant. On démarre les pieds sur terre, si je puis dire, on est sur le vaisseau, on marche et hop, arrivé sur un angle ou simplement en sautant, on part dans l'espace. Une bonne surprise en tout cas.

Le "garage", qui permet entre autres de paramétrer le système d'armement des Gears, est moins sophistiqué que celui de Mechwarrior 3 ou même de Starsiege. On retrouve d'ailleurs cette simplification dans les modes de combat. En dehors de certaines missions, c'est bien bourrin et la meilleure stratégie à employer consiste souvent à foncer dans le tas. S'il n'y avait pas les commandes pour diriger le torse et la tête indépendamment des jambes du Gear, on se croirait presque dans un Quake-like lorsqu'on est en combat rapproché. Il y a bien un indicateur de discrétion qui vire au rouge quand on tire, mais en dehors des techniques du genre "je m'approche sans faire de bruit d'un groupe d'ennemis et j'essaye d'en descendre le plus possible", cette fonction est presque inutile.

Gear-ouettes

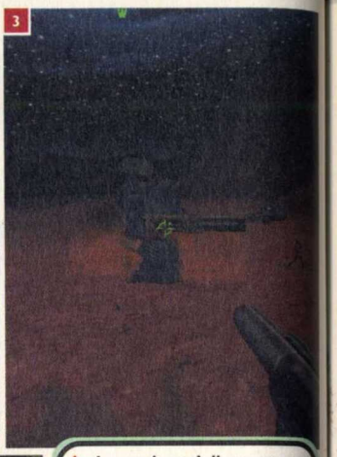
Les premières missions sont les plus ingrates comme d'hab, dans la mesure où elles sont là pour qu'on puisse bien prendre en main le jeu et parce qu'on n'a pas de coéquipier pour vous donner un coup de main. À partir du moment où l'on devient responsable d'une équipe, le challenge devient bien plus spectaculaire et intéressant. Les coéquipiers sont plutôt arrogants dans leurs messages radio et kamikazes dans leurs comportements. C'est marrant, ils donnent vraiment l'impression de prendre leur pied lorsqu'ils viennent de shooter quelqu'un. Ils foncent sur l'ennemi comme un rédacteur sur une nouvelle attachée de presse. De plus, ils se débrouillent assez bien (mieux que les tanks et les fantassins, mais ne vous mettez par sur leur chemin ou ils vous bousculeront comme si vous n'existiez pas). L'intelligence des adversaires est relativement limitée. La difficulté vient plutôt de ce qu'ils sont supérieurs en nombre. Ils réagissent au bruit, à la vue ou si vous rentrez dans leur périmètre de réaction, mais ils ont parfois un comportement stupide. Ils courent dans tous les sens l'air affolé. Si les fantassins et les tanks sont décérébrés, les Gears ennemis le sont moins. Ils ne font pas vraiment dans la dentelle mais ils esquivent autant que possible, et si vous voulez vous bastonner en combat rapproché, ils feront de jolis petits trous dans votre exosquelette. Ils vous balancent tout ce qu'ils peuvent dans la tronche, y compris des missiles longue distance, et là, l'espérance de vie est très courte. Donc, il vaut mieux prendre ses précautions avant d'attaquer un ou plusieurs Gears : une fois qu'ils sont proches ça devient chaud. Vous pouvez d'ailleurs vous servir de vos deux poings ou d'une sorte d'épée pour le combat au corps à corps, c'est plutôt sympa. Autre détail amusant, si vous tombez à la renverse sous l'impact de projectiles par exemple, vous devrez vous relever tout seul alors que c'est automatique dans les autres jeux de la même catégorie.

Gear-atoire

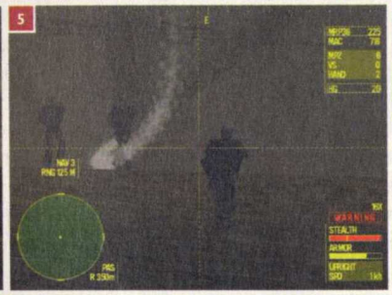
Les armes sont correctement modélisées, elles renforcent le côté Quake-like, mais les effets spéciaux qui accompagnent vos tirs ne sont pas extraordinairement spectaculaires. En revanche, les explosions sont plutôt réussies. Le choix de l'équipement pour votre Gear et ceux de vos coéquipiers vous appartient. Des configurations prédéfinies évitent de se prendre la tête avec la question des armes ou des armures, car encore une fois, c'est moins orienté simulation que Mechwarrior. Une cinquantaine de châssis accessibles petit à petit ou directement en mode Multijoueur permettent de préparer de multiples variations avec les dizaines d'armes et d'équipements spéciaux disponibles. La longueur et les difficultés des missions sont variables. Les objectifs sont assez classiques : escortes, attaques de bases ennemies armées jusqu'aux dents, capture d'un ennemi pour lui soutirer des informations, filature d'un groupe de tanks comme un ninja pour ne pas se faire repérer et arriver à trouver leur base, etc.

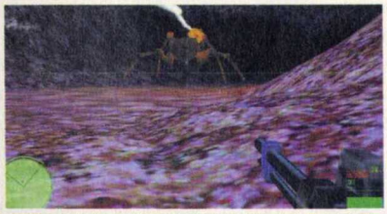
Bref, si avec trois jeux de la même catégorie sortis à quelques mois d'intervalle, vous ne vous convertissez pas au genre, je ne sais pas ce qu'il vous faut. Heavy Gear II, sur le principe, est inspiré de la saga des Mechwarriors. Les inconditionnels ne seront pas infidèles à cette dernière, mais il est bien plus accessible aux autres joueurs et dans l'ensemble, il tire bien son épingle du jeu.

Luis



1 - Les ombres s'allongent et se déforment de manière très convaincante.
2 - Les déplacements dans l'eau provoquent des vagues.
3 - La taille des fantassins est un bon point de repère pour réaliser l'échelle des robots.
4 - Ça sent le brûlé ou c'est moi qui crame ?
5 - Le zoom grossit les objets 16 fois à leur maximum, c'est largement suffisant pour viser la tête.





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : DREAM POP 9/ACTIVISION

82%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Luis : Je crois qu'Heavy Gear II vaut le détour. Il manque quelques ingrédients des autres concurrents mais il y a plein de petites choses qu'on ne trouve pas ailleurs.

Yann : Pas assez speed pour un Quake-like, l'action y est par contre plus frénétique que dans ce que j'ai pu voir dans la même catégorie.

UN MOTEUR DE JEU AU POIL, DES MISSIONS LONGUES AVEC DES REBONDISSEMENTS. UNE GRANDE VARIÉTÉ DE MODÈLES DE ROBOTS DISPONIBLES.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DE CERTAINES UNITÉS LAISSE À DÉSIRER, UN GRAND NOMBRE DE MISSIONS SE DÉROULE DANS L'OBSCURITÉ, ON DOIT FAIRE APPEL À L'ÉCLAIRAGE INFRAROUGE ASSEZ SOUVENT.

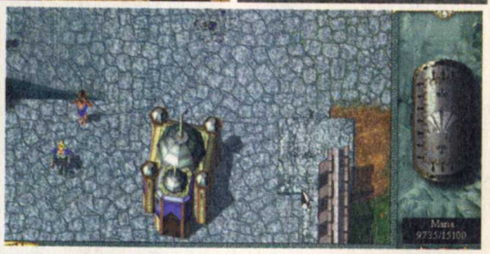
PC SOLUCES
Vidéo sur CD-Rom

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MINIMUM: PENTIUM II 350
CONSEILLÉ: PENTIUM III 500 OU
OUI
8 JOUEURS
4 JOUEURS
direct3D

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

Trahison de l'œuvre

DEPUIS TOTAL ANNIHILATION, JE SUIVAIS DE PRÈS LA MOINDRE NEWS SUR CAVEDOG. ALORS, KINGDOMS, ÇA FAISAIT UN MOMENT QUE JE L'ATTENDAIS. LE GRAPHISME DU MOINDRE SCREENSHOT NE ME FAISAIT PAS BAVER COMME CELUI D'AGE OF EMPIRES, MAIS J'ÉTAIS SÛR QUE LE GAMEPLAY SERAIT AU RENDEZ-VOUS. QUELLE ERREUR...



Quand on commence une partie, même s'il y a quatre races, on ne sélectionne rien. On commence une campagne. LA campagne en fait. On joue les races les unes à la suite des autres. Qui a eu cette idée à la con ? À peine le temps de se familiariser avec les bâtiments et les techniques d'un camp que l'on nous en met un autre entre les mains. C'est déconcertant, mais malheureusement pas dans le sens positif du terme. Ça fait bazar. Pourquoi ne pas suivre une campagne d'une race ? Cela faisait un écran en plus ? C'était fatigant ? Première erreur.

Si on regarde le jeu en lui-même, on s'aperçoit qu'il est beaucoup plus pauvre que son ancêtre. Moins d'unités, moins de structures et par conséquent, moins de stratégies. Beaucoup, beaucoup, beaucoup moins. En fait, le jeu se résume à peu de chose près à construire les unités les plus fortes possibles et à rentrer dans le tas. Qui dit stratégie, dit IA, ces deux notions étant intimement liées dans les jeux de stratégie en temps réel.

Si vos créatures se font tirer dessus, elles ne ripostent pas. J'ai vu des légions entières de trolls se faire décimer sous mes yeux sans broncher. En fait ces unités, comme toutes les autres, ne réagissent que lorsqu'il y a un ennemi dans le champ de vision de l'une de vos unités alors que leur distance de tir est parfois bien supérieure à cette vision. Bref, ce n'est pas cohérent pour un sou. Et extrêmement agaçant. Deuxième erreur.

On s'approche de l'an 2000 (celle-là, je vous le promets, je vous la ressortirai à toutes les sauces d'ici décembre, et pas plus tard que dans le texte que j'écrirai d'ici une demi-heure, Soleil de Tibérium) et il est inadmissible de voir un jeu ramer sur des grosses machines. Le test a été effectué sur deux bécanes achetées il y a deux semaines : un PII 400 et un PIII 450, tous deux avec 128 Mo de RAM (j'en suis assez content, merci). 32 Mo dans la carte vidéo parci, 16 par là. Eh bien, quand on a de nombreuses unités, c'est lent à mourir, on a droit à deux ou trois images par seconde. C'est tout simplement inadmissible. Je me demande vraiment ce que cela donnerait sur mon vieux 166. Troisième erreur.

Tout ceci ne serait rien si le jeu était intéressant. Mais il n'en est rien. Les missions se succèdent à la vitesse grand V (un peu plus d'une quarantaine), ne se ressemblent pas spécialement mais ont toutes le point commun d'être ennuyeuses à mourir. Je suis presque arrivé à la moitié du jeu sans avoir eu à faire preuve de subtilité ou avoir eu devant moi le petit truc qui allait faire pencher la balance du côté + (je me comprends, c'est mon jargon interne de testeur). On gagne les missions sans avoir contruit toutes les unités pour les tester tant elles sont faciles. En fait, ce jeu est vraiment destiné au grand public. Ma femme elle-même était fort surprise que j'atteigne le niveau 20 en une demi-journée ; ça nous a laissé le temps de faire des bébés.

Je n'ai rien contre le grand public qui aborde les jeux d'une manière plus tranquille que nous, qui ne pensons qu'au rendement : nombre de frags dans Half-Life, métal extrait dans Total Annihilation... Il se peut que ces joueurs trouvent ce jeu difficile. Mais de la part de Cavedog, c'est tout bonnement jeter l'éponge. Ils avaient là le meilleur jeu du monde à adapter dans un univers médiéval fantastique, avec tout un background de magie fort sympathique et ils nous font quelque chose qui n'est pas destiné au public de Total Annihilation. Trahison de l'œuvre ?

Léo de Urlevan

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CAVEDOG/GT INTERACTIVE

61%

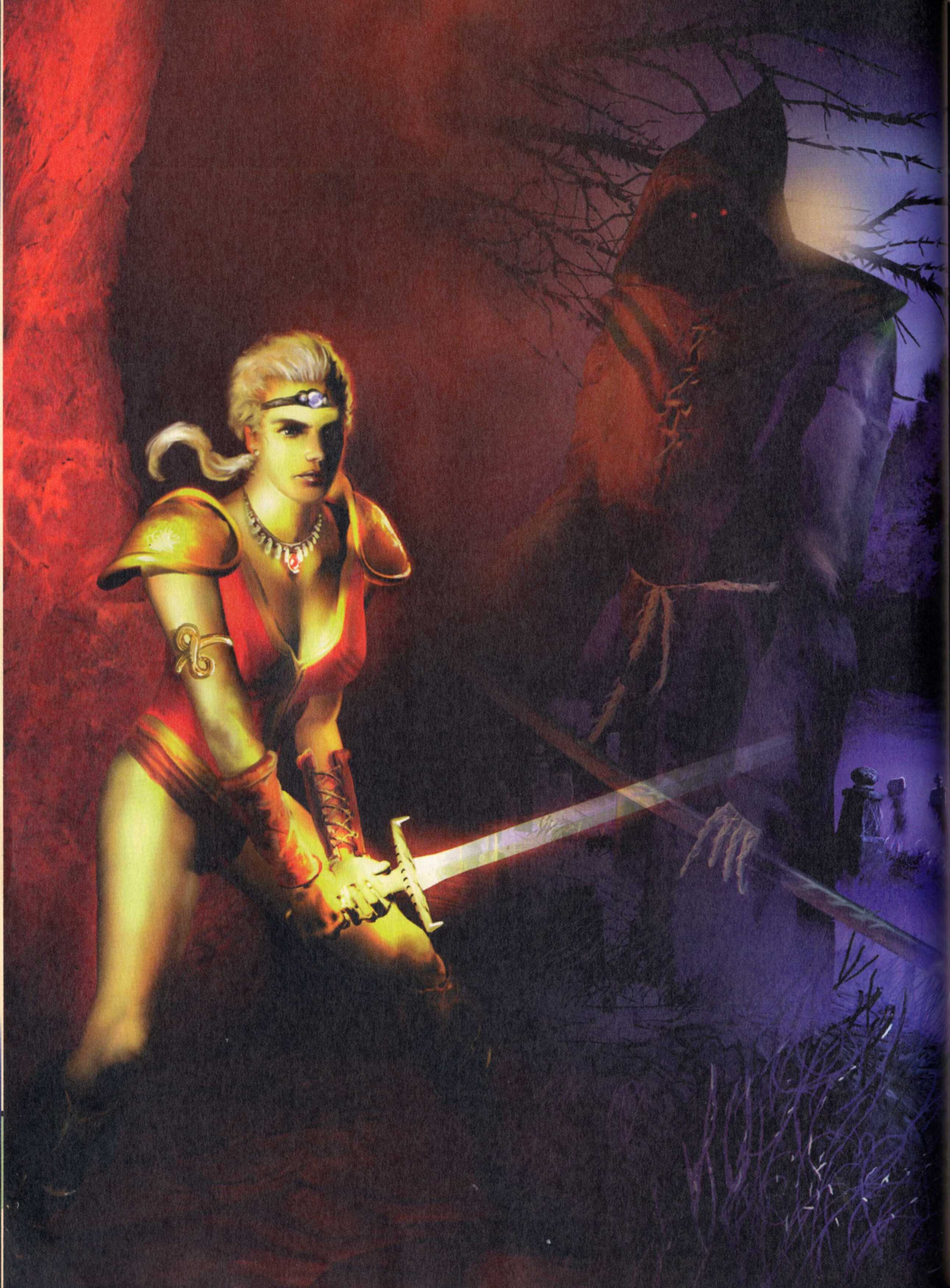
intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

luis : Même si on oublie que Total Annihilation a un jour existé, ce jeu reste très moyen, orienté pour les joueurs débutants. Tous les défauts possibles d'un jeu de ce type sont présents : une stratégie basique, des graphismes fades, ça rame à mort et c'est inintéressant.

François : Chouette, un jeu facile ! Dommage, c'est loupé. Dommage, il n'a de Total Annihilation que le nom. On s'ennuie à mourir. Là où c'est très ennuyeux, c'est dans la configuration minimale. Elle est annoncée à 233 MHz. Or, ça devient INJOUABLE sur des bécanes telles que les 350, avec des détails graphiques réduits.

+ DEUX OU TROIS MISSIONS...

- UNE SEULE CAMPAGNE POUR QUATRE RACES. C'EST LENT. IA INEXISTANTE. PAS DE STRATÉGIE.



PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

ACTION/AVENTURE | MINIMUM: PENTIUM 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 350 | 4 JOUEURS | 4 JOUEURS | direct3D

DARKSTONE

La pierre, y'en a pas deux ! (air connu)

APRÈS DIABLO, FF VII ET SILVER, VOICI LE NOUVEAU RPG À SE METTRE SOUS LA DENT : DARKSTONE. LES P'TITS GARS DE DELPHINE SOFTWARE ONT BÛCHÉ DUR POUR NOUS PRÉPARER UN JEU ENTIÈREMENT EN 3D. LE RÉSULTAT ? C'EST MAGNIFIQUE !

Il fallait bien que ça arrive un jour : une bande d'adorateurs encapuchonnés vient de libérer Draak le maléfique. Dernier dragon de son espèce (la pire), Draak avait jadis été vaincu et emprisonné grâce au pouvoir de l'Orbe du temps, seule arme capable d'en venir à bout. Après cette victoire sur le Mal, les anciens ont décidé de démanteler cette arme en la séparant en sept cristaux dispersés dans le monde d'Uma. Le seul moyen de venir à bout de Draak, décidément fâché d'avoir été enfermé, est bien sûr de réunir à nouveau ces sept cristaux. Et c'est à vous que revient cette lourde charge.

STONE OU CHARDEN ?

Avant de commencer l'aventure, vient le moment de la création du personnage. Le choix est à faire parmi les catégories classiques rencontrées : guerrier, magicien, prêtre ou voleur, le tout en version masculine ou féminine. Chaque personnage est défini par différentes caractéristiques qui évolueront au fur et à mesure de l'aventure et des combats. La gestion du personnage est des plus classiques : la fiche comporte ses caractéristiques, son niveau, son inventaire, son équipement, ainsi que la liste des compétences et des sorts. Tout cela est affiché sur une moitié de l'écran, alors que l'action se poursuit sur l'autre. C'est donc très lisible, avec une iconographie très explicite associée à un bandeau de texte. L'interface est parfaite pour les débutants. Pour un accès plus rapide à certains articles, une " ceinture " contenant quatre articles d'urgence (potion de vie, de mana, sort…) est à disposition en permanence à côté de la photo du personnage.

Si partir à l'aventure, comme ça, à la poursuite d'un dragon, vous effraie un peu, il est toujours possible de recruter un deuxième larron, juste au cas où… Il vous faudra alors partager les points d'expérience et tous les gains. Vous dirigez le second personnage comme le premier, en changeant de l'un à l'autre comme bon vous semble, avec, pour les phases de combat, une prise en charge assez réussie par l'ordinateur.

SACRÉE QUÊTE !

Le monde d'Uma, dans lequel se déroule toute l'aventure, vient du monde médiéval fantastique si cher aux amoureux de Donjons et Dragons... Donjon ? Dragon ? Deux éléments que l'on retrouve ici avec Draak, le méchant de service et l'architecture des niveaux : des oubliettes ("donjon" en anglais). Du grand classique donc, sans réelle quête à travers un pays, avec des décors changeants. Pour les scènes en extérieur, il faudra se contenter du village de départ et de la forêt qui l'entoure et dans laquelle se trouvent les entrées des différents donjons.

C'est dans le village du départ qu'il faut revenir pour faire un petit peu de commerce et revendre les armes et les objets ramassés aux cours des visites. C'est également ici que vous trouverez tous les commerçants dont vous aurez besoin pour parfaire l'équipement des personnages. Ce village offre un autre intérêt de taille : ses habitants (ainsi que les différentes personnes rencontrées dans les forêts avoisinantes) vous indiqueront quelques petites quêtes annexes à effectuer. Les objectifs sont généralement de rapporter un objet dérobé au cours d'une bataille, avec à la clef une belle récompense en espèces sonnantes et alléchantes, ou un des sept cristaux magiques, objet de tant de convoitise.

On passe donc le plus clair de son temps à

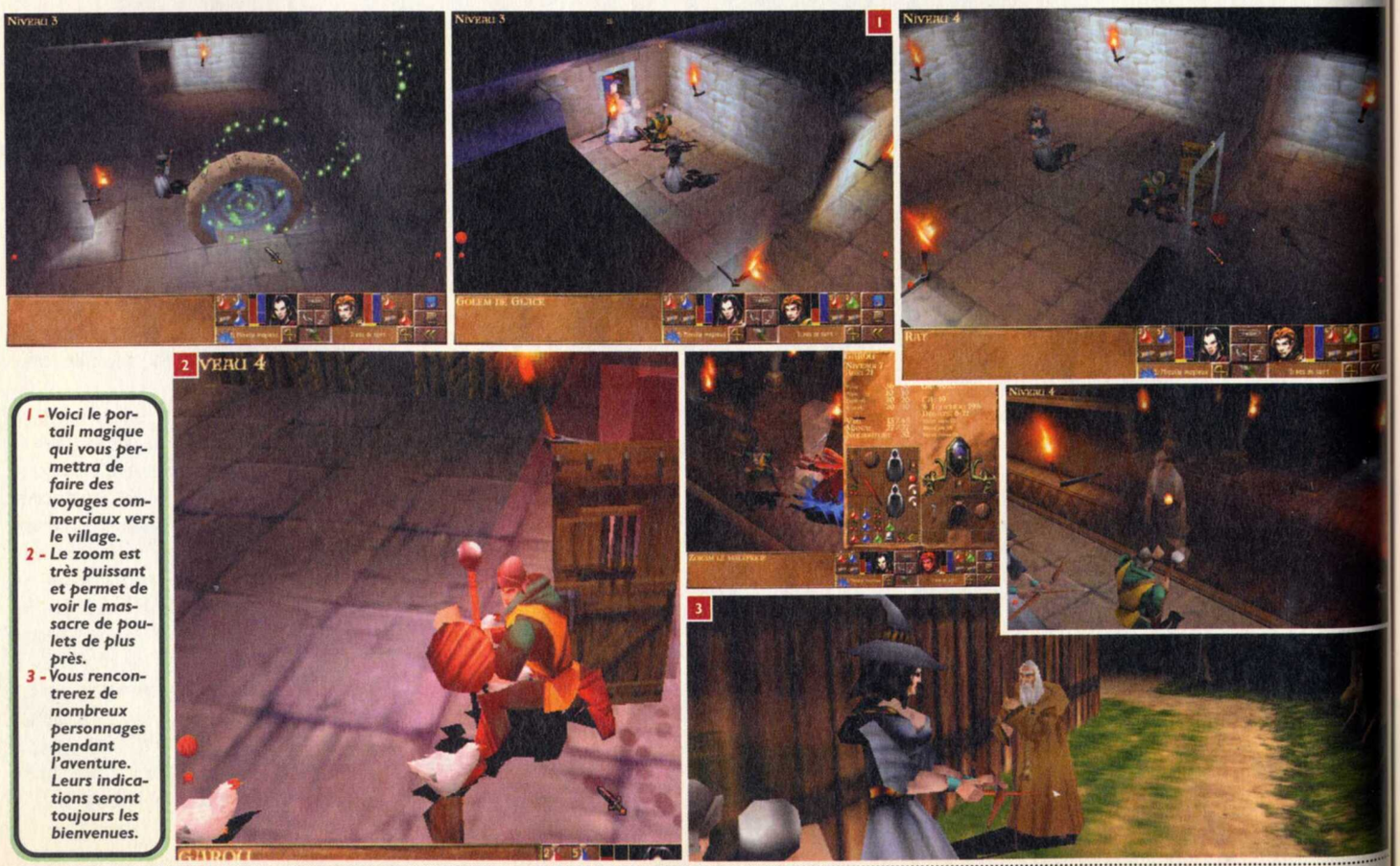
nettoyer consciencieusement tous les recoins des donjons traversés. Avec au total trente-deux niveaux, il y a de la marche en perspective.... Bien que générés en début de partie, et donc tous différents, les niveaux de donjon restent malgré tout assez répétitifs puisque le premier objectif est de buter tout ce qui bouge et le deuxième de vider tous les coffres et amphores qui traînent deci delà dans les diverses pièces du niveau.
Quelques petits changements, avec des boss ou des quêtes annexes (surtout en extérieur) sont alors les bienvenus pour briser une certaine monotonie qui peut s'installer.

Full 3D RPG

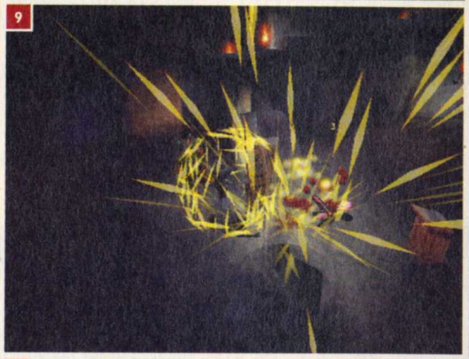
Les jeux de rôles n'étaient pas encore complètement acquis à la cause de la représentation 3D. C'est désormais chose faite avec Darkstone. Fini les incrustations de personnages 3D sur des décors bitmap. On retrouve ainsi une représentation entièrement en 3D : les personnages bien sûr, mais aussi l'intégralité des décors. Le résultat final est vraiment impressionnant et permet surtout une totale liberté dans les placements de caméras. Les effets d'ombres et de lumières rendent l'atmosphère du jeu très prenante et chaleureuse pour un plus grand plaisir. La 3D est un apport indéniable parfaitement assimilé par ce jeu. Elle permet donc des effets visuels de toute beauté et surtout des plans de caméras très mobiles. Les murs et tout ce qui gêne la vue deviennent transparents ce qui permet de voir l'action sous son meilleur aspect. La caméra peut également zoomer : on peut passer d'une vue globale à 20 m à la ronde à un plan serré sur le personnage. Il ne faut tout de même pas abuser de ce nouveau jouet : faire tourner la caméra pour voir en permanence ce qui se passe devant, c'est bien, mais à la longue, franchement, ça fout un de ces mal de crâne ! Attention, l'œil humain n'est pas très souple, et faire de la gymnastique oculaire en changeant sans cesse d'angle ne permet pas vraiment de se détendre... Pas d'abus donc.
Les personnages sont peut-être un poil "polygonaux", mais ils sont globalement très bien modélisés en 3D, avec une évolution visuelle de leur équipement. La représentation 3D apporte donc énormément au jeu tant en qualité graphique qu'en jouabilité en facilitant les déplacements.

Faites la queue SVP

Lorsque vous entrez dans un donjon ou que vous gambadez avec insouciance au milieu de la forêt, il faut tout de même vous attendre à livrer quelques combats. Les ennemis rencontrés sont assez variés : orcs, squelettes, gobelins, serpents, guêpes, amazones, lézards géants, avec dans chaque race quelques variantes d'armement et de sensibilité à vos attaques. Il faut bien étudier chaque catégorie d'ennemis : certains sont plus sensibles à la magie que d'autres. S'ils ne sont pas en trop grand nombre ou s'il ne s'agit pas d'un boss, la tactique n'a que très peu d'importance. En revanche, dès que l'affaire se corse, avec par exemple, une pièce remplie de guerrières hystériques et prêtes à vous embrocher avec leurs flèches, une tactique est recommandée. En fait, une seule tactique est suffisante pour bon nombre de cas. Il suffit de se planter devant la porte (si vous êtes à deux, un à droite, l'autre à gauche) et d'attendre simplement que l'ennemi pointe le bout de son nez, pour l'occire aussi sec. Les autres subiront le même sort, car souvent aussi peu inspirés... Heureusement, tous n'ont pas la même intelligence (pour



1 - Voici le portail magique qui vous permettra de faire des voyages commerciaux vers le village.
2 - Le zoom est très puissant et permet de voir le massacre de poulets de plus près.
3 - Vous rencontrerez de nombreux personnages pendant l'aventure. Leurs indications seront toujours les bienvenues.



4 - Ça va pas tarder à chauffer ....
5 - Les roseaux collectés dans les donjons servent enfin. Un exemple de petite énigme.
6 - Les entrées des donjons peuvent prendre différentes formes.
7 - Il suffit d'attendre derrière la porte que l'ennemi pointe le bout de son nez pour l'abattre.
8 - La gestion du personnage est très simple mais demande néanmoins un minimum d'organisation.
9 - Tous les sorts sont concrétisés par des effets visuels fort jolis.
10 - Une source : mana à volonté !
11 - La représentation 3D permet de tout bien voir, et les murs ou autres obstacles deviennent invisibles.

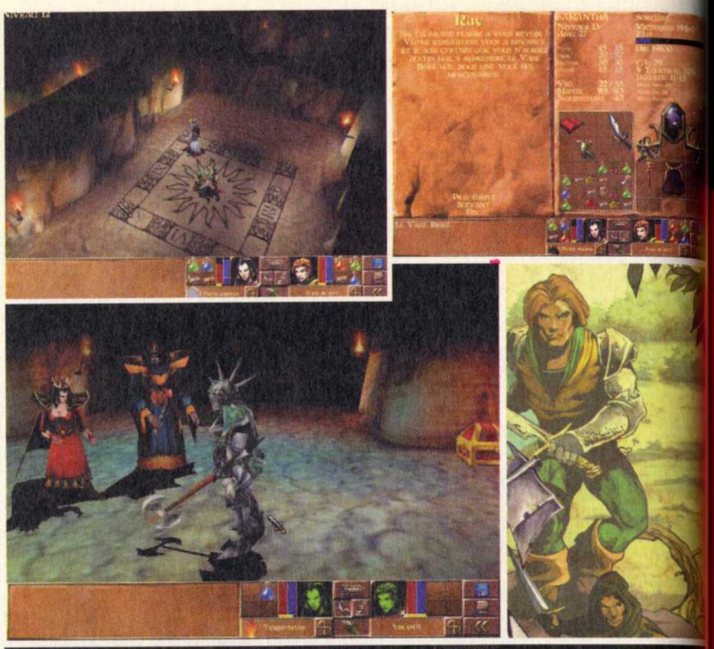
le coup, vraiment artificielle) : les gros morceaux et autres boss sont moins prévisibles et il faudra déployer votre savoir-faire avant d'en venir à bout.
Pour faciliter l'accès à quatre objets de votre inventaire, une ceinture et ses quatre compartiments sont accessibles à tout moment durant l'action : un coup de potion avant de se faire étendre pour de bon. Dans le même esprit, il est possible d'attribuer des raccourcis aux sorts afin de les appeler plus rapidement pendant l'action. Le reste de l'interface (inventaire, liste des sorts) est un peu lent à l'usage et ne permet pas dans un moment de panique de sortir quoi que ce soit assez rapidement.

Le panier de la ménagère

Au fur et à mesure que l'aventure avance, que les ennemis se font décimer et que les coffres livrent leur trésor, votre inventaire se remplit vite : on ne peut même plus mettre les os du poulet qu'on vient d'engloutir. Il faut donc avoir un esprit pratique pour optimiser le rangement des objets encombrants. Mais lorsque c'est plein.... il faut trouver autre chose. C'est pour ça que le sort "porte magique" existe. Il permet de créer un portail entre le village et le donjon dans lequel vous vous trouvez. Fort pratique certes, mais au bout du quatrième voyage, cela commence à être pénible. La revente d'objets étant un des seuls moyens pour vous faire du flouze (avec les petites quêtes des villageois), il est bien normal de trouver le système d'aller et retour un peu pénible.
Il est possible de répartir les objets de l'inventaire des deux personnages pour donner à chacun ce dont il a besoin. Les sorts de soin et de guérison ne sont applicables qu'au personnage qui lance le sort. L'autre héros doit donc se débrouiller avec ses potions et ses parchemins. Ainsi, chaque héros est à prendre en charge à part entière et n'est pas là en tant que faire-valoir ou assistant de l'éventuel autre personnage de l'équipe.

Joli dragon ! (air connu)

Darkstone semble avoir atteint son objectif : un RPG entièrement en 3D et intéressant. L'introduction de la 3D dans les moindres recoins est une vraie réussite et permet une représentation parfaitement adaptée au genre. On sent plus l'inspiration de Diablo dans la conception des niveaux et de l'inventaire que d'autres titres à succès. Il n'en demeure pas moins que nous avons affaire à un très bon jeu, au style très tranché, mais qui n'arrive cependant pas à étonner par son scénario. Dommage, il ne manquait plus que ça...
Malgré tout ça (en fait pas grand-chose), Darkstone est très prenant et très efficace et il devrait rencontrer un grand succès auprès des amateurs du genre action/RPG. Mais je lui préfère TOCA 2...ne cherchez pas, aucun rapport. *François*



Développeur - Distributeur : Delphine Software/Electronic Arts

88% — intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

François : Darkstone est un très bon jeu, innovant en matière de graphisme, mais moins en ce qui concerne le scénario, un peu dans la même veine que Diablo (j'aurais préféré FF VII ou Silver). Malgré tout, le jeu reste intéressant (bien qu'un peu répétitif) et surtout très beau.

Yann : Les graphismes sont réellement magnifiques, le jeu est bien fait, mais l'action est très répétitive. Le manque de véritable histoire se fait rapidement sentir et on regrette de devoir toujours gérer son inventaire au plus juste.

+ Jeu entièrement en 3D, action à tout moment.

− Répétitivité des missions, gestion de l'inventaire.

Nouveau !

PlayStation
Nintendo 64
Game Boy

Les jeux vidéo pour les 8-13 ans

200 trucs et astuces pour jouer comme un pro

15F seulement chez votre marchand de journaux

Nouveau !

ABONNEZ-VOUS !

26 F par mois au lieu de 39 F

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner sous enveloppe affranchie à :
ABONNEMENT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, BD VICTOR HUGO. 92115 CLICHY CEDEX.

- Oui, je souhaite recevoir PC Soluces pour 26 F par numéro et serai prélevé automatiquement de 78 F tous les 3 numéros.
- Je remplis l'autorisation de prélèvement ci-contre ainsi que toutes les informations qui me sont demandées et ***je joins un Relevé d'Identité Bancaire ou Postal.***
- Je peux résilier ce service à tout moment par simple lettre. Le prélèvement sera aussitôt stoppé.

Je souhaite recevoir mon magazine à l'adresse suivante :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
Abonnement PC Soluces, 92-98, bd Victor Hugo. 92115 CLICHY Cedex
N° national d'émetteur : 440542

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier le montant du prélèvement présenté par CYBER PRESS PUBLISHING, soit 78 F par trimestre.
Je désire voir apparaître mes prélèvements sur mes extraits de compte.
Je contacterai directement CYBER PRESS PUBLISHING pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

TITULAIRE DU COMPTE :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
TÉLÉPHONE (OBLIGATOIRE) :

COMPTE À DÉBITER :

CODE ÉTABLISSEMENT GUICHET N° DE COMPTE CLÉ RIB

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ÉTABLISSEMENT :
N° : RUE :
CODE POSTAL : VILLE :

DATE : Signature Obligatoire :

PCS 29 PA

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour la Belgique, contactez : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les DOM-TOM, et le reste du monde nous consulter au (33) 1 41 06 44 44.
Les abonnés en cours peuvent se réabonner dès à présent avec cette nouvelle offre. Leur abonnement fera suite à l'ancien. Mentionner obligatoirement votre numéro d'abonné.

INFORMATIQUE ET LIBERTÉ : LE DROIT D'ACCÈS ET DE RECTIFICATION DES DONNÉES CONCERNANT LES ABONNÉS PEUT S'EXERCER AUPRÈS DU SERVICE DES ABONNEMENTS. SAUF OPPOSITION FORMULÉE PAR ÉCRIT, LES DONNÉES SERONT COMMUNIQUÉES À DES ORGANISMES EXTÉRIEURS.

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

SIMULATEUR DE VOL | MINIMUM: PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM III 450 | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS | COMPATIBLE 3D

FLY!

DOMMAGE, DOMMAGE, DOMMAGE : VOILÀ LES TROIS MOTS QUI ME VIENNENT À L'ESPRIT POUR ÉVOQUER RAPIDEMENT CE QUE JE PENSE DE FLY! DOMMAGE PARCE QUE LE JEU NE TIENT PAS TOUTES SES PROMESSES, DOMMAGE PARCE QUE LES DÉFAUTS NE MANQUENT PAS, DOMMAGE PARCE QUE FLIGHT SIMULATOR RESTE ENCORE ET TOUJOURS INDÉTRÔNABLE.

L'ambition des programmeurs de TRI était clairement de faire avec Fly! un tueur de Flight Simulator, rien que ça. Moi, je trouvais naturellement ce genre d'idée séduisante, car Flight Simulator, même dans sa version 98, commence à prendre sérieusement un coup de vieux (et le reliftage de la version 2000 me semble douteux). Mais pour arriver à éclipser FS98, il aurait fallu que Fly! soit irréprochable et on en est bien loin.

Tout d'abord, il faut impérativement faire une installation complète, c'est-à-dire un peu plus de 1 Go sur le disque dur, pour que les graphismes du décor ressemblent à quelque chose. Sinon, vous vous retrouvez avec des buildings qui ont la forme de piquets. Et de toute façon, malgré cette installation gargantuesque, les décors restent assez simples et peu animés, même pour les zones détaillées autour des cinq villes (San-Francisco, Dallas, Los Angeles, New-York et Chicago) que propose Fly!. Quant au reste du monde, c'est pire encore : les textures sont pauvres car elles ne bénéficient plus des images satellite pour leur conception.

DES MODÈLES DE VOL

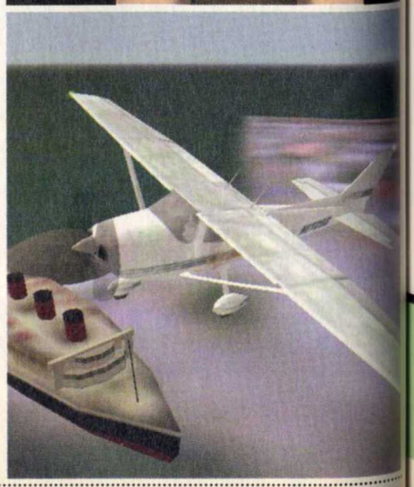
Le plus décevant dans ce jeu reste le comportement des avions, bien peu fidèle à la réalité. On peut tout de suite le voir en prenant le jet et en piquant vers le sol comme un Kamikaze, puis en redressant l'appareil à fond : peu de vibrations, pas d'ailes arrachées et pas de crash. Le jet remonte tranquillement après cette folle descente. Et pourtant j'avais activé toutes les options de réalisme, de la gestion de l'attraction terrestre au givre qui peut se former sur les parois extérieures de l'avion ! Il est aussi regrettable qu'on ne puisse pas faire de véritable crash. Mais là, c'est la faute des constructeurs aéronautiques : ils refusent que l'on montre des avions accidentés dans les simulateurs de vol sous prétexte que cela fait mauvaise presse (comme si on avait peur de monter en avion parce qu'on fait les cons sur nos PC....). Et puis au chapitre des doléances, il y a aussi les lenteurs chroniques d'affichage qui obligent à jouer sur un PC plus dopé en RAM qu'un cycliste en EPO.

ALORS QUE RESTE-T-IL À FLY! ?

Fly! a pourtant des qualités indéniables. Le réalisme des cockpits est saisissant : ce sont des copies conformes à la réalité et l'on peut véritablement bouger chaque bouton à la souris d'une façon très naturelle. Fly! prend même l'avantage sur tous les autres simulateurs en ce qui concerne la gestion des équipements de bord. C'était d'ailleurs l'argument le plus souvent mis en avant par TRI : on utilise véritablement les instruments de bord et vous saurez ainsi comment faire marcher un transpondeur ou un véritable GPS (c'est le modèle Allied Signal KLN-89).

Il y a aussi de l'innovation dans l'air avec les cartes aéronautiques (seulement pour les États-Unis) intégrées dans le jeu et consultables en plein vol : elles apparaissent dans une fenêtre. Malheureusement, on ne peut pas parfaitement scanner les cartes et il est parfois très difficile de lire les fréquences radio. Pour les VOR et autres informations sur les aéroports, on a également droit à un carte vectorielle qui ferait rêver n'importe quel pilote d'avion. Petite déception tout de même : dans ces deux cartes, la position de l'avion et son cap sont affichés (et impossible de trouver une touche pour désactiver ces deux informations). On n'aura donc pas le frisson du vol à vue avec recherche de point de repère et estimation de sa position.

Enfin, la gestion de l'ATAC (le contrôle aérien) est très complète avec des échanges de véritables messages radio, même si les voix sont un peu mécaniques. Quant au manuel, il est tout aussi bien fait : il reprend toutes les étapes de base pour apprendre à piloter et il décrit chaque cockpit d'avion. Après l'avoir lu, les VOR, ADF et autres mots du jargon de pilote n'auront plus de secret pour vous.



Fly! est donc clairement un jeu qui accuse des erreurs de jeunesse (TRI est une boîte toute récente), mais il présente quelques atouts séduisants.

Jeff

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : TERMINAL REALITY/EIDOS

79%

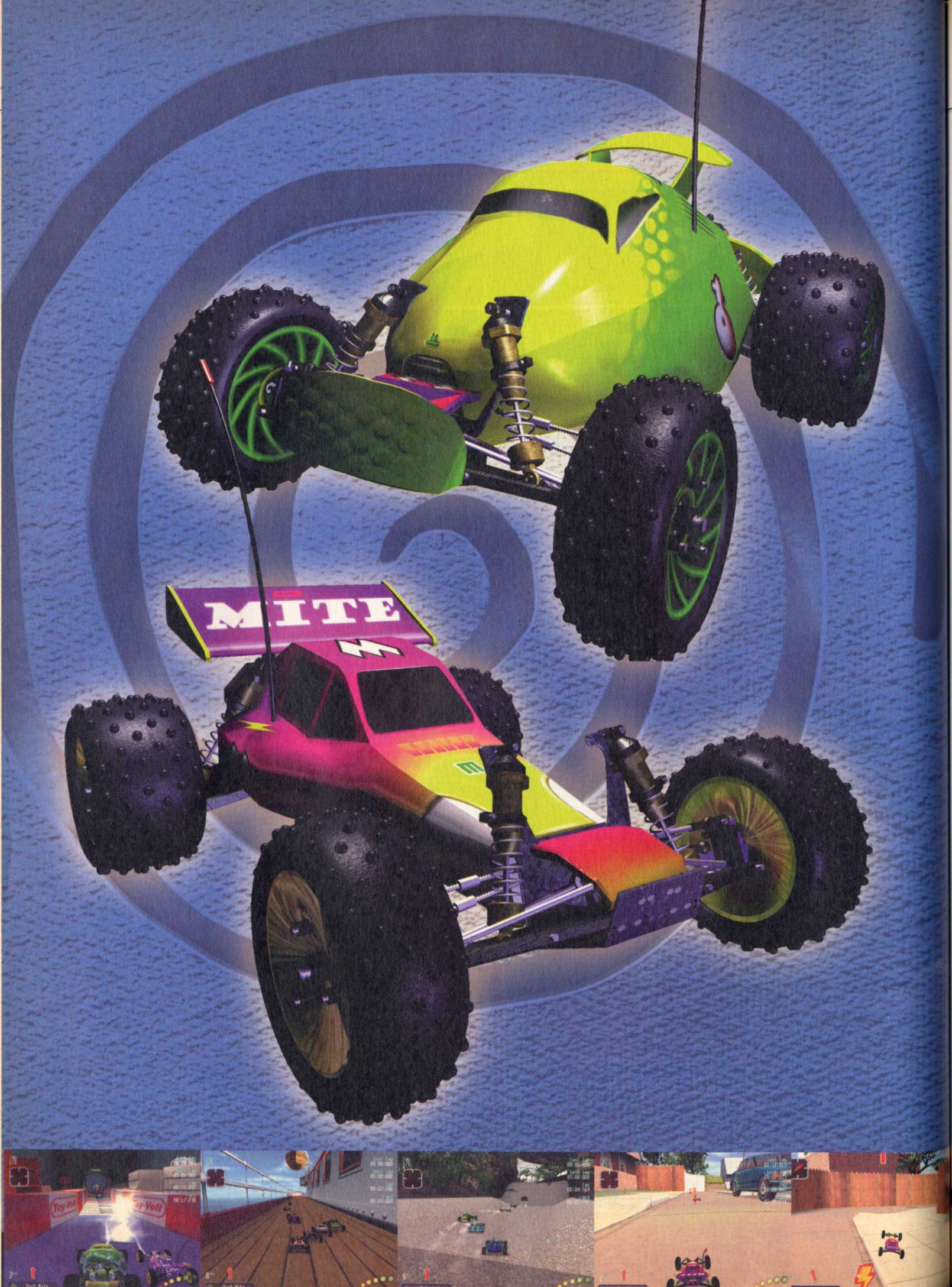
intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : Quelle déception ! Je m'attendais à tellement mieux. On sent bien que les programmeurs ont beaucoup de talent mais qu'ils ont manqué de temps. Peut-être que des patchs et des extensions donneront à Fly! un plus grand intérêt , mais pour l'instant FS98 peut dormir sur ses deux ailes.

Rodolphe : Les simulateurs d'aviation civile sont rares et Fly! a donc sa place dans le ciel. Les pros du manche à balai seront sans doute déçus par autant de défauts et le manque de réalisme. Toutefois, Fly! a de quoi séduire un public moins initié car on y apprend beaucoup de choses.

+ LE MANUEL, L'AMBIANCE SONORE, LA GESTION DES INSTRUMENTS DE BORD ET DE L'ATAC, L'OUVERTURE DU JEU AUX EXTENSIONS.

- LES DÉCORS TROP SIMPLIFIÉS (Y COMPRIS POUR LES RÉGIONS DÉTAILLÉES), LE COMPORTEMENT PEU RÉALISTE DES AVIONS, LA NÉCESSITÉ D'AVOIR UN GROS PC.


MITE

Toy-Volt
Toy-Volt

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

COURSE | MINIMUM: PENTIUM 200 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 233 | 2 JOUEURS | 12 JOUEURS | 12 JOUEURS | direct3D

RE-VOLT

Watt a car !

Ce qui manque en général à un jeu de voitures, c'est l'originalité. Notez, pas facile. Cherchez de l'originalité dans une voiture… Vous n'en trouvez pas forcément ! Eh bien, il restait encore quelques idées et Acclaim est tombée pile sur celle qui me tient le plus à cœur : les modèles radiocommandés. Re-Volt, c'est donc ça, un jeu de course de petites bagnoles, un jeu sur des jouets !

RE-VOLT-FACE

Pour ceux qui ne sauraient pas vraiment ce qu'est le monde du modélisme automobile radiocommandé (et je sais qu'il y en a…), je fais un bref rappel. Première chose, la plus importante, j'adore le modélisme. C'est comme l'informatique, quand on aime, c'est pour la vie, et on ne peut plus se décrocher. Bien sûr il y a quelques différences : le bruit (un moteur à 38.000 trs/min, ça commence à hurler), l'odeur (quoi de meilleur qu'un doux fumet d'huile brûlée, avec une pointe de nitrométhane qui pique les yeux ? Rien à part une "4 fromages") mais à part ça, le niveau d'addiction est le même. Certains pourront peut-être trouver ça crétin, mais l'amour de la mécanique ça ne s'explique pas, ça se vit… Après ces quelques considérations hautement philosophiques, passons aux voitures proprement dit. Les modèles sont donc réduits à l'échelle (soit proportionnellement) ; cela va du 1/4 au 1/24 (soit plus d'1 m, à moins de 15 cm..), moteur électrique ou thermique (essence), version tout-terrain (buggy) ou piste (berline). La catégorie la plus simple et la plus grand public étant le 1/10, c'est elle que l'on retrouve dans Re-Volt. Les modèles présentés dans le jeu ne sont pas sous licence d'un constructeur, mais ressemblent énormément à des modèles connus (il faut dire que beaucoup de modèles se ressemblent, et c'est sous la carrosserie que l'on fait la différence), et de toute manière, cela ne dirait pas grand-chose au commun des joueurs (désolé pour le commun, mais c'est rapport au modélisme…). Re-Volt a donc le bon goût d'avoir choisi cet univers on ne peut plus propice à l'adaptation en jeu vidéo. Bien vu, les gars.

RE-VOLT-MÈTRE

Dès le départ, on ressent le côté ludique de la chose, avec une "salle de menu" genre magasin, vraiment sympa, avec de petites animations de-ci de-là, qui vous rappellent à tout moment qu'il s'agit de modèles réduits. Différents modes de jeu sont disponibles, avec plusieurs niveaux de difficulté. Ainsi, on retrouve des courses simples, un Championnat, un Contre la montre, un Entraînement, un mode Multijoueur et enfin un mode original : l'arène. Des victoires dans tous ces modes entraînent le déblocage de certaines pistes et l'apparition de nouvelles voitures. Chaque mode de jeu a donc son intérêt si on veut venir à bout de Re-Volt. Un tableau d'évolution de vos gains est d'ailleurs fort justement présent, pour savoir un peu où vous en êtes dans votre course aux titres. Les circuits sont classés selon quatre niveaux de difficulté : Facile, Moyen, Hard et Extrême… ouh là là ! Et le mode Championnat se divise en quatre catégories : bronze, argent, or et platine, dont il faudra également venir à bout. Le mode "Contre la montre" est agrémenté d'un temps dit "challenge", qu'il faut battre afin de récupérer de nouvelles voitures et ce en mode Normal, Miroir et Inverse ! Il y a donc un intérêt à aller vite… Le mode "Practice" n'est pas en reste avec un intérêt supplémentaire : il faut trouver, quelque part sur le circuit, une étoile. En collectant toutes les étoiles de tous les circuits, vous aurez encore quelques bonus. On retrouve le concept des étoiles dans le dernier mode de jeu : "Stunt Arena", une sorte d'arène avec des rampes dans tous les sens et même un looping. Le but unique est ici la collecte des vingt étoiles disséminées un peu partout. Mais pour atteindre les dernières, il faudra posséder une voiture assez puissante permettant de sauter très haut, un peu à la manière d'un de ces grands mecs avec des pantalons trop grands et une planche scotchée sous les pieds.

La richesse de ces différents modes assure déjà une bonne longévité, mais c'est encore sans compter sur le nombre total de circuits et de voitures, respectivement treize et vingt-cinq ! Autant dire que ce n'est pas fini…

J'EN RÊVAIS, ACCLAIM L'A FAIT ! UN JEU DE PETITES BAGNOLES RADIOCOMMANDÉES SUR MON PC. MES DEUX RAISONS DE VIVRE (APRÈS QUELQUES AUTRES TOUT DE MÊME) ENFIN RÉUNIES ! J'EN PLEURE ENCORE. NON VRAIMENT, MERCI !

Re-Volt-aïque

L'échelle des voitures est bien sûr un atout majeur qui permet de réaliser des courses en milieu "humain" avec des circuits tracés dans divers lieux toujours insolites, et éminemment sympathiques. On retrouve ainsi les rues d'un quartier résidentiel, avec de jolis pavillons, des voitures garées, un conduit d'égout, propre, car en construction ; les couloirs et diverses galeries d'un musée émaillés d'alarmes ; les rayons d'un supermarché et sa chambre froide ; un jardin botanique et ses fontaines ; un Titanic avec toutes ses passerelles et ponts ; un magasin de jouets bien achalandé en articles variés et enfin une ville fantôme du far-west. Tous ces décors sont parsemés de sauts, de demi-tours, de passages en goulots, de choix multiples, de raccourcis aussi divers qu'alambiqués et le tout, en suivant plusieurs tracés selon la difficulté. L'ensemble des décors est magnifiquement réalisé, avec des effets de lumière, des reflets dans tous les sens, mais avec toujours un usage rendant le jeu très attrayant sans pour autant en faire trop.

Tout au long des circuits se trouvent disposés des bonus, cachés sous forme de gros éclairs (électriques, pas les pâtisseries riches en beurre…). Ces bonus permettent d'ajouter un peu de piment à la course tout en conservant un esprit très ludique. J'en veux pour preuve la nature des bonus : des fusées de feux d'artifice, des bombes à eau, des boules de bowling, de l'huile, des super piles "turbo", un absorbeur d'énergie, une distorsion de l'espace qui fait tout se retourner sur son passage, ou encore un faux bonus piégé. Tout ceci reste bon enfant et permet néanmoins de se défouler sur le petit salopard qui vient de vous dépasser alors que vous caracoliez en tête, selon l'expression consacrée par notre maître à tous (?) P. Vanvliet.

Re-Volt-ige

L'attrait principal de Re-Volt reste le look des voitures. La variété des modèles disponibles est très importante et les voitures toutes plus attrayantes les unes que les autres. Les modèles sont classés par niveaux de performance selon trois caractéristiques (vitesse, accélération et poids) et seules les voitures de débutants sont disponibles au début du jeu. Fort heureusement, de nouveaux modèles plus performants arrivent vite. On retrouve ainsi des buggies propulsion ou 4 roues motrices, des berlines, en électrique ou en thermique. Tous ces véhicules sont fortement inspirés de modèles réduits existants, avec une déco revue par Acclaim, et sont également accompagnés d'autres voitures issues de l'imagination toujours débordante des développeurs (un exemple : un Spire2000 vert fluo sur roues…). Je regrette juste un truc : y a pas de buggy thermique… "c'est peut-être un détail pour vous, mais pour moi ça veut dire beaucoup", vu que c'est ma discipline préférée… Tout ça pour dire que les voitures sont magnifiquement modélisées et rendues. On retrouve les triangles de suspension ainsi que les combinés ressort/amortisseur, le tout suivant un moteur physique au poil, sans oublier le bonheur du mouvement de l'antenne qui gesticule avec la voiture. La gestion physique de ces minibolides est ainsi très soignée avec un comportement franchement très réaliste, c'est-à-dire vif, avec une légère prépondérance sur l'avant (la voiture survire facilement après un choc. Il faut dire qu'elles sont très légères...). Le pilotage ne nécessite pas un très grand temps d'adaptation et la prise en main est très naturelle. On ne peut que se réjouir d'une telle réussite qui ajoute encore un point dans la catégorie plaisir-amusement. La gestion des collisions peut être réglée, avec quatre niveaux de difficulté : Simulation (comme les vraies), Arcade (collisions simplifiées), Console (collisions encore moins pénalisantes) et Junior RC (vitesse limitée et pilotage facile). Un mot sur le jeu en réseau, où il est possible de faire des courses, mais aussi de jouer dans des niveaux genre "arène"", à une sorte de "chat". Il s'agit de garder un bonus le plus longtemps possible sans se faire toucher par les autres. Autant dire que les ruses les plus viles sont de rigueur… Et encore un "petit" plus : l'éditeur de circuits ! À vous de faire votre propre circuit avec l'outil qui convient, livré dans la boîte.

Re-Volt-ucion

Vous l'aurez compris, j'aime ce jeu. Certes je ne suis peut-être pas impartial, mais il faut tout de même reconnaître la qualité quand elle est là, d'autant que le plaisir de jeu est immense. L'attachement à ces petites voitures est immédiat grâce à des graphismes simplement magnifiques et à un pilotage très naturel. Re-Volt arrive donc comme une excellente surprise. Avec une originalité indéniable et une réalisation excellente, tous les amoureux des bons jeux de voitures, qui ne rentrent pas dans le rang des " Need Sport GT Racing" et qui cherchent à s'amuser avant de se prendre pour un pilote, tous ceux-là donc, seront entièrement satisfaits par Re-Volt et, qui sait, passeront peut-être à un vrai modèle réduit…

«François

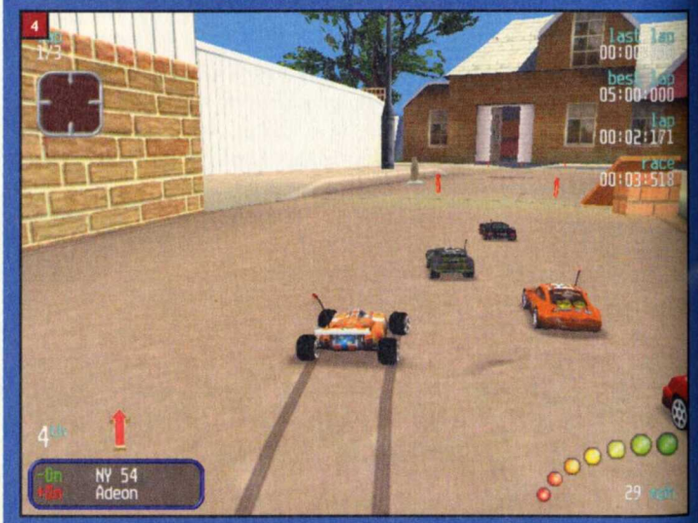
Comme les vraies

Laquelle est la vraie, laquelle sort de Re-Volt ? Pas facile ! La modélisation est très fidèle et ce dans les moindres détails.

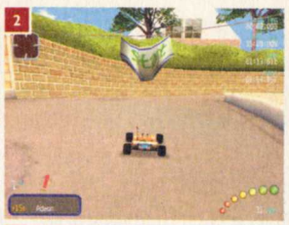
La vraie, c'est l'autre.

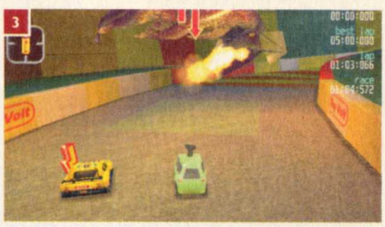
Comme les vraies 2

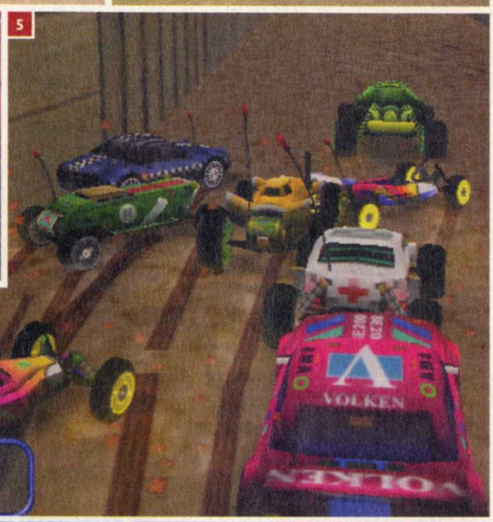
Comme avec les véritables modèles réduits, il est possible d'utiliser une radiocommande pour piloter sa petite voiture virtuelle. Grâce à ce boîtier adaptateur, le Virtua RC de chez Serpent (fabricant de voitures radiocommandées), le raccordement entre le récepteur de la radio et le PC est possible. Vous avez alors la possibilité d'utiliser tous les réglages de la radio avec le jeu. Sachant que les radios sont à commandes proportionnelles, inutile de préciser la qualité de la conduite. Et de plus, c'est compatible avec tous les jeux qui acceptent le joystick 2 axes…

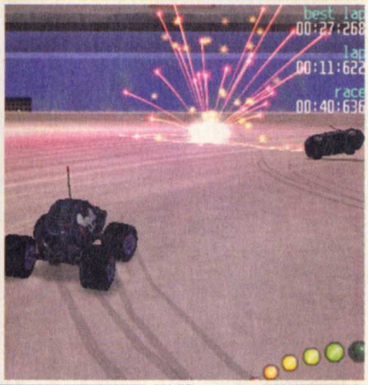


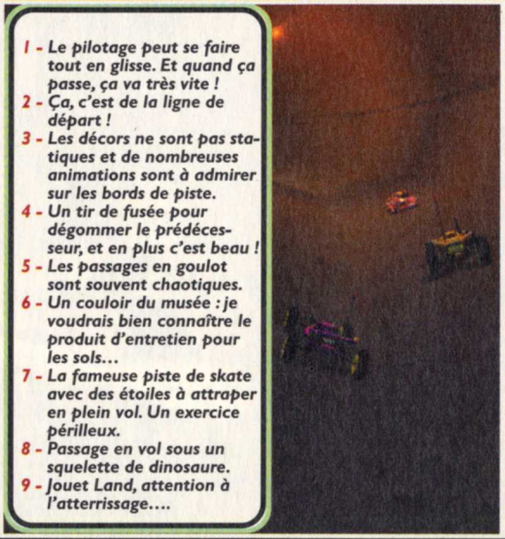
1 - L'émetteur radio : la gâchette pour les gaz/frein, le volant pour la direction.
2 - Le récepteur raccordé au Virtua RC.
3 - Le Virtua RC raccordé au PC.
4 - Un pilotage aux petits oignons.

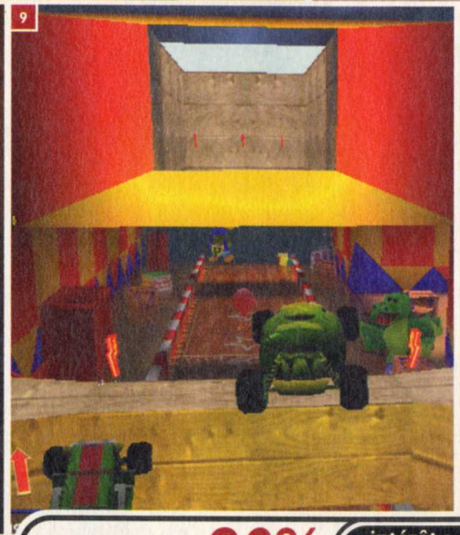












1 - *Le pilotage peut se faire tout en glisse. Et quand ça passe, ça va très vite !*
2 - *Ça, c'est de la ligne de départ !*
3 - *Les décors ne sont pas statiques et de nombreuses animations sont à admirer sur les bords de piste.*
4 - *Un tir de fusée pour dégommer le prédécesseur, et en plus c'est beau !*
5 - *Les passages en goulot sont souvent chaotiques.*
6 - *Un couloir du musée : je voudrais bien connaître le produit d'entretien pour les sols…*
7 - *La fameuse piste de skate avec des étoiles à attraper en plein vol. Un exercice périlleux.*
8 - *Passage en vol sous un squelette de dinosaure.*
9 - *Jouet Land, attention à l'atterrissage….*

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ACCLAIM

90%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

François : J'adore ce jeu ! Il réunit tout ce que j'aime et en plus, c'est beau. Franchement très fun, plein de voitures, de circuits, il ne m'en faut pas beaucoup plus pour en faire le jeu de l'année, toutes catégories confondues (là c'est sûr, je suis partial).

Yann : Je n'irai pas aussi loin que François (moi, le modélisme….), mais il est sûr que Re-Volt est vraiment très sympa, très beau, amusant à souhait et que le pilotage est tout à fait adapté à la situation. Enfin un jeu de voitures sans prise de tête.

⊕ ULTRA FUN, C'EST DU MODÈLE RÉDUIT, QUANTITÉ DE CIRCUITS DE VOITURES, C'EST BÔ.

J'EN VEUX ENCORE (AVEC DES RÉGLAGES, C'EST POSSIBLE ?). ⊖

SOLEIL DE TIBERIUM

Soleil noir

IL ARRIVE, BIENTÔT. ENFIN, VOUS QUI LISEZ CES LIGNES, VOUS N'AUREZ AUCUN MAL À VOUS LE PROCURER. EN FAIT, QUAND J'ÉCRIS CES LIGNES, JE M'ADRESSE À VOUS DE MAINTENANT, EN CE DÉBUT DU MOIS D'AOÛT, AVANT L'ÉCLIPSE. DU COUP, JE M'ADRESSE UN PEU À PERSONNE. ENFIN, MOI, J'Y AI JOUÉ AVANT TOUT LE MONDE. AH OUI, ME RÉPONDEZ-VOUS : MAIS TOI, TU ES LE TOI D'AVANT L'ÉCLIPSE, DONC T'ES UN PEU HAS BEEN. VOUS SUIVEZ ? BEN OUI, MAIS JE SUIS DONC LE MIEUX PLACÉ POUR VOUS PARLER JUSTEMENT D'UN JEU QUI L'EST, HAS BEEN. CARRÉMENT TARABISCOTÉE CETTE INTRO, NON ?

Command and Conquer : 10 millions de ventes dans le monde entier. Ça laisse songeur, non ? En moyenne, les jeux se sont sans doute vendus à 150 F, si on compte les sorties à prix réduit et les add-ons. Ça laisse songeur, non ? Ça donne envie de programmer ! 1 milliard et demi. Pourquoi Command and Conquer a-t-il si bien marché ? Tout simplement parce que lors de sa sortie, ce fut un des jeux les plus novateurs. Dans le genre, on avait le premier Warcraft, où l'on ne pouvait sélectionner que quatre unités simultanément. À ce moment-là, Command and Conquer est arrivé. La limite de sélection des unités était la taille de l'écran. Ça représentait donc à peu près quatre-vingts unités. Le background était vraiment intéressant, avec de belles vidéos et l'installation elle-même était un modèle à suivre. On y a joué des heures et des heures, en réseau ou en solo et ce titre est entré dans la légende.

Deux ans plus tard, on a eu droit à Alerte Rouge. Ça ressemblait vachement à Command and Conquer, mais c'était en SVGA, donc avec des graphismes deux fois plus fins. Plus fins mais pas franchement nouveaux. Quand on prenait une capture d'écran d'Alerte Rouge et qu'on l'agrandissait à 200 %, on avait les mêmes textures que pour Command and Conquer. Un peu de variété dans les décors aurait fait du bien.

Et maintenant, on a Soleil de Tiberium. Enfin, d'abord, il y a eu une longue période où Westwood a annoncé ce titre. On entendait les rumeurs les plus prometteuses, notamment une carte pivotant sur elle-même et la gestion des cartes 3DFX, un peu comme dans Myth (ce jeu n'est pas grandiose mais au moins, il possède un superbe moteur). Et puis il y a quelques mois, on a appris que c'en était fini de la carte pivotante. Enfin bon, ce n'est pas trop grave, du moment que le plaisir du joueur est là, de quoi va-t-on se plaindre ? Le scénario de Soleil de Tiberium commence quelques années après celui de Command and Conquer (Alerte Rouge étant antérieur à Command and Conquer, chronologiquement parlant). Kane contacte les forces du GDI. On le croyait mort, il n'en est rien. En fait, il a voyagé dans le passé et dans le futur et il sait qu'il va gagner. Mais le futur n'est-il pas en mouvement perpétuel, comme le passé ? Bref, c'est toujours l'éternelle histoire : puis-je tuer mon père avant ma naissance et vivre comme si de rien n'était ? Autrement dit "Retour vers le futur", et tout le foutoir des paradoxes temporels. Bon, je ne vais pas dévoiler tout le scénario, disons qu'il est plus complet que celui de la plupart des autres jeux de ce type.

À L'EST, RIEN DE NOUVEAU

Je me demande vraiment comment aborder ce test. En fait, j'ai vraiment l'impresssion de me retaper le test d'Alerte Rouge. C'est quasiment la même chose. Bien sûr, ce ne sont pas de nouvelles missions, tout simplement ; sinon, on appelle cela un add-on. Mais là, force est de constater que l'on fait du neuf avec du vieux. Les amateurs ne seront pas dépaysés et ce manque de prise de risque de la part de Westwood est franchement désespérant. Constatez par vous-même : on construit toujours des unités d'infanterie légère, des docteurs, des types au bazooka. Ah si, une différence en ce qui concerne les GDI : ils n'ont plus les grenadiers. Mais l'unité par laquelle ils ont été remplacés est tout à fait équivalente. Ce sont des disquoboles. Tout est comme ça dans le jeu. Toutes les unités nouvelles sont des substituts aux unités que l'on connaît. L'habillage graphique est différent et ça s'arrête là. On a toujours les mains de NOD, les usines de construction de véhicules, les centrales... Il y a malgré tout des bâtiments qui semblent nouveaux, comme celui permettant de créer un orage ionique - mais il s'agit de l'ancien missile atomique. Les robots bipèdes sont les anciens tanks légers.

À l'aube de l'an 2000 (je vous avais dit que je la replacerai dans le test de Kingdoms, celle-là, je vais faire comme Lucas, je vais poser un copyright), on aurait pu s'attendre à un produit vraiment révolutionnaire. Il n'en est rien. Tout est classique.

En partant de cette base-là, on pouvait s'attendre à un jeu parfaitement similaire. Pas du tout. En fait, les missions sont réellement variées et totalement dissemblables. Bien entendu, environ une mission sur deux n'est autre que du cassage de base ennemie. Mais très souvent, on a droit à de la capture de bâtiments spécifiques, de la protection en un temps donné.

Ainsi que les éternelles missions à la con, les missions où l'on ne déploie pas de bases. Là, je viens de faire un petit sondage auprès des gens de la rédaction appréciant ce genre de jeux. Pas un n'apprécie les missions où l'on dirige un ou deux personnages chargés de traverser toute la carte, en se contentant finalement de trouver le bon chemin. Seul Jeff a dit : s'il y en a une ou deux dans tout le jeu, ce n'est pas trop dramatique. Ben oui mais là, c'est plutôt une mission sur trois qui est comme ça. Du coup, le jeu perd un peu son identité de jeu de stratégie en temps réél. Le plus curieux, c'est qu'absolument personne n'apprécie ces missions. Michel a carrément arrêté la série Command and Conquer à cause de ça ! Moi, j'ai laissé tomber le test au bout de quatre missions consécutives de ce type. Comment des gens travaillant chez Westwood peuvent-ils commettre des erreurs aussi grossières ?

On se rabat donc sur le mode Multijoueur et notamment le mode Escarmouche. Et là aussi, ça a bien changé. Avant, on développait tranquillement une base imposante, on repoussait l'ennemi du mieux qu'on le pouvait et en général, ça se terminait par une grosse, très grosse bataille. La partie durait assez longtemps. Ici, Westwood a adopté une stratégie Blitzkrieg, c'est-à-dire de guerre éclair. Dès le début du jeu, l'ennemi vous trouve et vous envoie rapidement quelques vaisseaux sur le coin de la tronche. Il fait des repérages. Dans les minutes qui suivent, vous vous recevez un orage ionique ou un missile sur le coin de la tronche ; attaque d'une précision redoutable. Vous n'avez alors pas d'autre alternative que de vous engager dans la bataille.

PLEIN LES BOTS

Ça commençait à m'énerver, cette histoire. Ah, si je tenais un programmeur sous la main, je lui ferais passer un sale quart d'heure. Ben justement, au moment de la présentation, j'en tenais un. Je lui ai fait part de mon agacement quant aux attaques diverses. Il me répond que c'est effectivement assez différent d'Alerte Rouge. Les attaques puissantes obligent à bouger pour faire des parties assez courtes. N'y a-t-il pas moyen de désactiver les attaques à distance ?, que je lui dis comme ça, comme je vous parle, les yeux dans les yeux. À moins bien sûr de réduire le niveau technique lorsque l'on crée sa partie. Nope, qu'il me répond. Bon, mais il m'énerve là, le jeu, je perds. Dis, il serait pas en train de tricher l'ordi, là, comme dans les précédents volets ? Non, non, c'est fini ça. L'IA a été améliorée, ainsi que le gameplay. Avant, l'ordinateur prenait la décision de construire un bâtiment et c'était immédiatement fait. Maintenant, nous lui avons mis une sorte de malus. Nous lui faisons perdre le temps que mettrait un joueur pour appuyer sur le bouton de la souris. Et ses constructions ne sont plus immédiates, bien sûr. Alors là, j'interviens. J'allais oublier l'IA. Je l'attrape par l'oreille et lui dis comme ça : les moissonneuses, elles sont toujours aussi stupides qu'avant, elles font toujours n'importe quoi, elles vont au bout du champ opposé alors que le champ commence juste à la sortie de la raffinerie. Alors, ça, il dit que c'est un compromis. Les moissonneuses récoltent de manière circulaire afin de récolter tout le champ sans oublier la moindre parcelle. Mais il faut un point de départ à la récolte. Par défaut, elles partent d'en haut, à gauche du champ. Du coup, quand la raffinerie est située en bas du champ, elles vont loin. C'est un compromis. Bon, je m'en vais ; ça me laisse un arrière-goût de travail correct mais sans plus. Et c'est tout de même dommage, après un jeu comme Total Annihilation, qu'aucun éditeur n'ait pris la décision de faire un jeu original avec quelques bonnes idées d'inspiration Cavedog.

«Léo de Urlevan

1 - Il faut protéger ce vaisseau écrasé.
2 - Carte des conquêtes...
3 - Le terrain se découvre toujours au fur et à mesure mais il n'y a pas à proprement parler de brouillard de guerre.
4 - Le passage à la nuit n'est pas gênant.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS

79%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

«Léo : Tester Kingdoms et Soleil de Tiberium devait être une joie totale. En fait, il n'en est rien et c'est Jeff qui s'en tire bien puisqu'il est tombé sur Age of Empires II ; même en preview, c'est mieux. Deux mots pour résumer : déjà vu.

François : Rien de bien novateur. Tout est plat, sans saveur. Ce serait beaucoup plus intéressant s'il y avait moins de missions sans base. On oubliera vite. **»**

+ C'EST TOUJOURS AUSSI BIEN RÉGLÉ.

- LE BACKGROUND. PAS VRAIMENT DE NOUVEAUTÉS. C'EST PAS TRÈS JOLI. LES MISSIONS SANS CONSTRUCTION DE BASE.

STRATÉGIE | MINIMUM: PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 300

FORCE 21

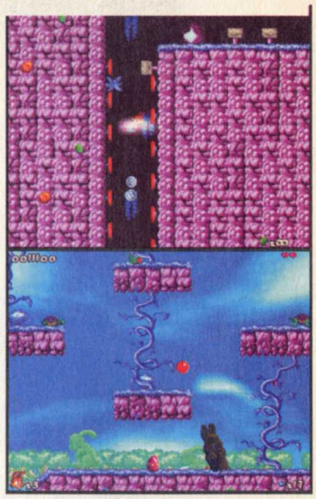
On se retrouve quelque part avec un truc au croisement d'Armor Command et de Nuclear Strike, un (mauvais) jeu de stratégie en temps réel avec le côté arcade de la (bonne) série des Strike. Côté réalisation c'est dommage, le moteur est propre, il y a pas mal de clipping mais ce n'est pas moche du tout. Les véhicules et les bâtiments sont bien rendus, le terrain est un peu monotone mais bon. Le scénario ? La troisième guerre mondiale. Vos armées ? Des tanks ricains ou chinois qui cherchent l'ennemi sur des cartes trop grandes. Des tanks qui se déplacent trop lentement, qui cherchent un objectif de mission flou, qui se rentrent dedans et crèvent rapidement si vous ne tirez pas vous-même sur l'ennemi. Il y a aussi des hélicos, des chasseurs et des bombardiers, mais après les hélicos, je n'ai pas eu la patience d'attendre jusque-là. L'idée n'était pas mauvaise, une sorte de jeu de stratégie pour débutants, un truc un peu bourrin ; mais là c'est minimaliste et sans véritable intérêt. ***Luis***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : RED LEMON/EIDOS

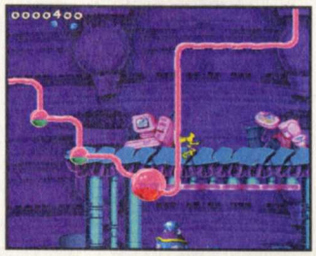
27% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

PLATEFORME | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

JAZZ JACKRABBIT 2 THE SECRET FILES



Le retour de Jazz Jackrabbit est un peu surprenant avec le degré d'évolution technologique, où l'on est parvenu dans d'autres domaines. C'est un jeu de plateformes en 2D vu de profil qui ressemblerait à Sonic pour la vitesse de déplacement et à Rayman pour le côté coloré et étudié des niveaux. Je parle de retour car JJR 2 est déjà sorti ho, pffff, au moins... Là, c'est le même, mais dans une version Windows et avec un add-on appelé "The Secret Files" qui est au moins aussi vaste que l'original. Il y a trois personnages disposant chacun de caractéristiques spécifiques qui leur permettent d'accéder à des endroits où les deux autres ne peuvent aller. Classique, très rapide mais ayant rudement vieilli malgré le lifting Direct 3D.



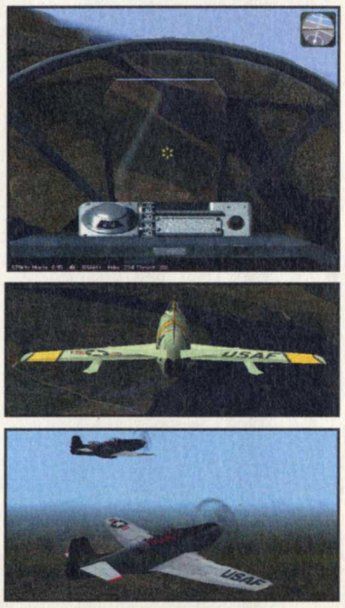
Je vous conseille d'ailleurs d'avoir une carte 3D et de bien paramètrer les options d'affichage pour y jouer parce qu'en Software en fenêtre sous Windows, ça rame un peu. Il vous en coûtera 150 balles pour ce jeu qui au départ était un shareware très célèbre. Si vous êtes nostalgique ou branché plateformes, ça peut valoir le coup. ***Luis***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : EPIC MEGAGAMES/EMTEC MAGNETICS

65% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

AVENTURE / ACTION | MINIMUM: PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM III 233

MIG ALLEY



L'action de Mig Alley se situe au printemps 1951, pendant la Guerre de Corée. À cette époque, les premiers jets ont fait leur apparition, mais les combats se déroulaient encore à la dure, c'est-à-dire à coups de mitraillettes dans les carlingues. Vous pourrez donc piloter des n'avions ayant participé à ce conflit comme les Sabre F-86 au cours des quelque quatre-vingt missions proposées. Si les dogfights se font quant à eux à l'ancienne, Rowan a cru bon d'ajouter un radar pour le moins futuriste et assez confus. Pour les connaisseurs, il rappelle celui d'Elite, le jeu de conquête spatiale. Il est assez difficile de s'y faire et on passe pas mal de temps à chercher l'aviation ennemie afin de se positionner en phase d'attaque. Cela entraîne assez rapidement un ennui profond chez un joueur occasionnel comme moi, d'autant plus que l'intelligence articielle des pilotes adverses ne m'a vraiment pas semblé éblouissante. Dommage, car Mig Alley est très réussi graphiquement et offre des réactions d'avion très réalistes. Enfin, pour une fois, il ne faut pas une bécane de course pour que le jeu tourne de manière fluide.

Rodolphe

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ROWAN-UBI SOFT

74% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

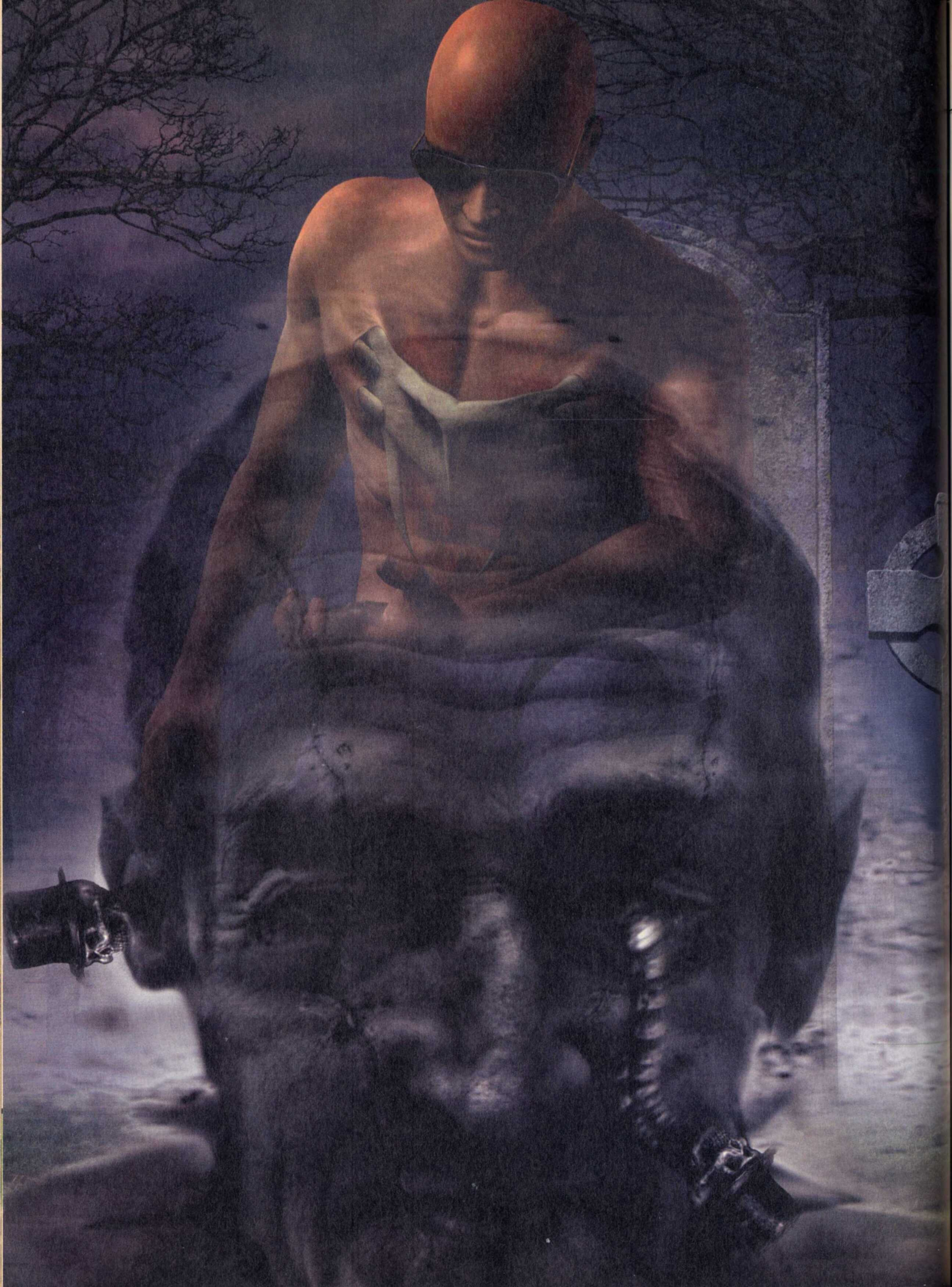
STRATÉGIE | MINIMUM: PENTIUM II 266 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 450

BRAVEHEART

C'est déplorable, ce "simulateur d'Écosse" était plutôt intéressant dans le principe mais la réalisation pêche par trop de défauts. La partie gestion est fastidieuse et inintéressante, mais si vous accélérez le temps et que vous la négligez, vous serez rapidement dans la mouise. Les graphismes de l'interface qui vous permet de gérer vos villes sont tristes à mourir. aucune animation d'aucune sorte ne viendra troubler votre torpeur. La partie combats en 3D est toujours aussi bordélique, rame sur une bonne bécane, limite injouable et le jeu par ailleurs est plutôt instable technologiquement. Reste la musique qui est cool, mais avec 350 balles vous pouvez vous acheter le DVD et la BO du film. ***Luis***

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : RED LEMON STUDIOS/EIDOS

15% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



L Y
DU
COMME
MEUTE

Voo
Si vous
principa
vous sa
et l'aut
de la p
vie. Pou
a dispa
doit so
côté de
magiqu
un gue
royaum
remarq
sembler
donner
réunissa
réunir
Liveside
maîtres
et va c

Bor
Votre b
dissémi
de la
invincib
vous re
gie rou
revenir
Tomb
dans le
tout du
il va a
d'entre
impliqu
parties
niveau
d'ouvri
servira
plein d
des to

PC SOLUCES Vidéo sur le CD

ACTION/AVENTURE | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 233 | direct3D

SHADOWMAN

IL Y A DES JEUX DONT ON VOIT DÈS LE PREMIER COUP D'ŒIL QU'ILS VONT ÊTRE DES RÉUSSITES. SI JE ME MONTRAIS SI ENTHOUSIASTE LORS DU WORK IN PROGRESS CONSACRÉ À SHADOWMAN, C'EST QUE CE JEU M'AVAIT VRAIMENT PLU DÈS SA PRÉSENTATION ET QUE SON SCÉNARIO COMME SA RÉALISATION ÉTAIENT TRÈS PROMETTEURS. QUELQUES MOIS ONT PASSÉ ET SHADOWMAN ARRIVE SUR MON DISQUE DUR AVEC TOUTE SA MEUTE DE FOUS FURIEUX. LA SEULE QUESTION QUI S'IMPOSE EST DONC : ACCLAIM VA-T-IL (ENFIN) NOUS SORTIR LE GRAND JEU ?

VOODOO CHILD

Si vous aimez les comic books ou même si vous connaissez un tant soit peu les principaux héros venus des États-Unis (Batman, Superman, Spiderman, Cartman...), vous savez qu'ils ont comme point commun de posséder deux identités, l'une civile et l'autre de justicier (p't'-être pas pour Cartman, et encore, vous l'avez vu en motard de la police ?). Comme pour tous ses illustres collègues, Mike LeRoi mène une double vie. Pour lui, tout a commencé par un accident de voiture dans lequel toute sa famille a disparu, c'est-à-dire ses parents et son petit frère Luke. Laissé pour mort, Mike ne doit son salut qu'à l'intervention de Nettie, une prêtresse vaudou, religion répandue du côté de la Nouvelle Orléans. Pour le faire revenir à la vie, elle s'est servie d'un masque magique qui, une fois enfoncé dans la poitrine de Mike, a donné naissance au Shadowman, un guerrier de l'ombre immortel. Celui-ci a le pouvoir de se projeter dans Deadside, le royaume des morts, mais il devient également totalement asservi à sa bienfaitrice. Vous remarquerez d'ailleurs à certains petits détails au cours du jeu que les deux personnages semblent avoir une relation très très intime. Sans vous dévoiler le scénario, je peux vous en donner les prémices. Sachez qu'il va vous falloir contrecarrer les projets de cabale réunissant des serial killers. Ceux-ci ont construit un asile dans Deadside pour y réunir des Dead Souls. Grâce à celles-ci, ils projettent d'envahir Liveside, le monde tel que nous le connaissons pour y régner en maîtres. Grâce à un songe, Nettie pressent un danger imminent et va demander à Mike de s'en charger.

BODY ART

Votre but dans le jeu va être de retrouver toutes les Dead Souls disséminées dans Deadside et bien sûr d'affronter tous les acteurs de la cabale. Shadowman étant immortel, il n'est pas pour autant invincible. Je m'explique : un compteur vous indique l'énergie qu'il vous reste. Pour le faire grimper, vous devez absorber la boule d'énergie rouge, seul vestige des créatures que vous abattrez. Si jamais il devait revenir à zéro, vous revenez au début du niveau, tout simplement. Contrairement à Tomb Raider, vous n'aurez pas à craindre les chutes, à moins qu'elles ne se fassent dans le vide, bien sûr. Plusieurs éléments peuvent vous faire mourir immédiatement, tout du moins dans un premier temps. En effet, Shadowman est un héros évolutif : il va acquérir des pouvoirs au fur et à mesure de vos aventures, la plupart d'entre eux le transformant physiquement (scarification, tatouage...). Cela implique que vous pourrez et même que vous devrez revisiter certains niveaux dont des parties vous étaient auparavant inaccessibles. Chaque Dead Soul absorbée fait monter le niveau de puissance magique du héros, ce qui lui permet une fois arrivé au chiffre adéquat d'ouvrir des portails en forme de cercueil, entrées vers de nouveaux lieux. La magie vous servira également à utiliser plusieurs armes ou objets et vous pourrez refaire le plein d'énergie grâce à des cristaux jaunes dissimulés la plupart du temps dans des tonneaux.

C'EST DU WOO !

Basiquement, Shadowman se présente comme un Tomb Raider-like, c'est-à-dire que l'on suit les aventures du héros depuis une vue extérieure placée dans le dos du héros. On retrouve d'ailleurs une partie de la panoplie des dépacements de Lara Croft : Shadowman peut courir, marcher, sauter, grimper, s'accroupir ou faire des roulades. Toutefois, certaines innovations lui permettent de se distinguer. Une des plus intéressantes est "l'indépendance" des mains du héros : chacune d'elles peut tenir un objet (une arme généralement) et vous pouvez, par exemple, vous servir de deux armes simultanément lors d'un combat. Un autre mouvement intéressant emprunté au monde des Doom-like est le strafe (déplacement latéral) : il permet de tourner autour des ennemis tout en les canardant. C'est d'ailleurs de cette manière que vous vous en débarrasserez le plus facilement. Il est cependant un peu dommage que cela devienne vite systématique : les combats sont quelque peu répétitifs, ce qui est un des rares défauts du jeu. Vous pouvez bien sûr combiner ce déplacement latéral avec des sauts ou des roulades, ce qui donne lieu à des actions spectaculaires que ne renieraient pas les maîtres du cinéma de Hong-Kong. Les armes peuvent être utilisées de manière classique même si avec le Violator, vous vous apercevrez que le classique est parfois bien relatif. Avec d'autres armes, vous pouvez concentrer l'énergie de votre tir en laissant la touche correspondante enfoncée. Toutefois, les concepteurs du jeu ne semblent pas s'être uniquement contentés d'ajouter quelques mouvements : ils ont aussi amélioré les éléments du gameplay qui étaient déficients dans la série des Tomb Raider. Ceux qui y ont déjà joué savent à quel point, les sauts de plate-forme en plate-forme y sont pénibles. Dans Shadowman, ce n'est pas le cas. Bien sûr, vous aurez droit aux inévitables séances de saute-précipice, mais ici, pas besoin de faire l'habituel "je me place au bord de la plate-forme, je fais un bond en arrière, je cours pour faire un saut avec élan en m'accrochant", le jeu est bien plus souple. D'une part, les sauts difficiles sont vraiment rares et d'autre part lorsque vous sautez, le Shadowman s'accroche de lui-même à la plate-forme pour peu que vous ayez été suffisamment loin et que vous n'ayez pas les deux mains occupées. Il se rétablit ensuite grâce à un mouvement tout en souplesse. Cela me permet d'ailleurs de vous parler de la qualité des animations. Commençons par les ratés : la nage sous l'eau est ridicule. On a l'impression de voir Marc Harris, l'homme de l'Atlantide, qui aurait été victime de brûlures au troisième degré (pour les plus jeunes d'entre vous, rappelons que ce personnage était le héros d'un feuilleton il y a presque vingt ans de cela qui a mis à la mode les doigts palmés et le short "poutre apparente"). Le déplacement latéral, lorsque le héros est suspendu, n'est pas non plus un modèle du genre puisqu'il semble alors atteint d'une paralysie rigidifiante des membres inférieurs (je parle des jambes, tas d'esprits tordus !). Pour le reste, c'est du tout bon et l'animation des ennemis, en particulier, est très réussie. Sur ma machine de test (PII 266, 64mo, 3DFX2, je sais c'est pas terrible...), le jeu n'a subi aucun ralentissement, preuve que le moteur 3D, au doux nom de VISTA, est exceptionnellement réussi. Lorsqu'on le compare à celui de Tomb Raider III (excusez-moi de me répéter mais je ne vois pas d'autre référence), on constate que c'est véritablement le jour et la

nuit (des morts-vivants ! Désolé...). Ce qui impressionne le plus le joueur est sans aucun doute la taille des bâtiments ou des décors dans lesquels vous évoluez. Quand vous arriverez pour la première fois face à la cathédrale par exemple, vous serez sans doute pris de vertige devant l'imposante masse qui se dressera devant vous. Ajoutez à cela le fait que certaines salles immenses contiennent des dispositifs animés, que des ennemis y rôdent, que des liquides divers (lave, sang...) s'y écoulent et que les effets de lumière sont gérés en temps réel et vous comprendrez aisément qu'à part certains Doom-like réclamant de grosses config, on n'avait jamais vu ça sur un PC. Vous pensez sans doute qu'il doit bien y avoir un hic quelque part, du genre brouillard empêchant la vue à plus de deux mètres devant soi. Et bien non, tout au contraire, le point de vue est tout simplement exceptionnel et on peut distinguer au loin lors des scènes d'extérieur les bâtiments que vous allez visiter. Les collisions sont elles aussi très bien gérées : on est à des années-lumière du corps de Miss Croft qui s'enfonce à moitié dans le décor et les "contacts" avec les ennemis ne se matérialisent pas ici par un déhanchement ridicule mais par un grand coup de crochet de boucher dans le bide. Ce moteur 3D est tellement bien réussi qu'il est aussi utilisé pour les scènes cinématiques où l'image prend un format cinéma (des bandes noires horizontales). C'est bien simple, il sait tout faire.

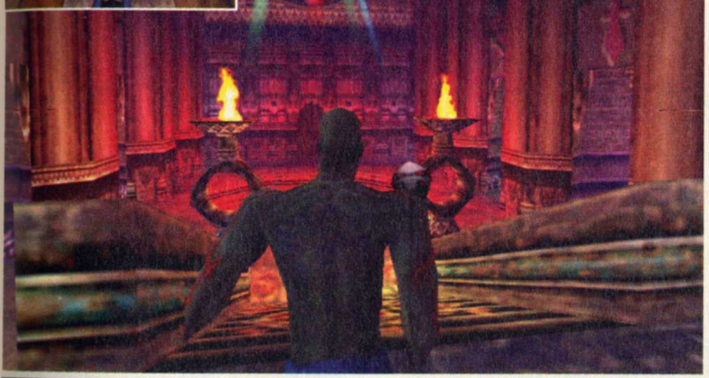
36.15 Domina

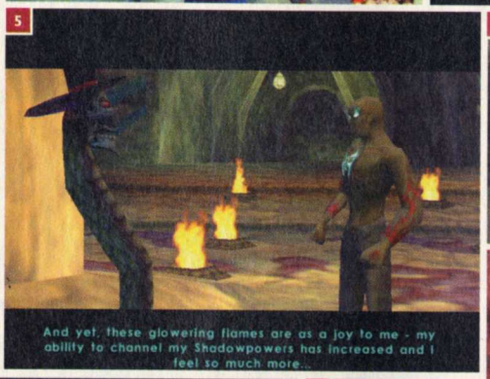
C'est sûr, Shadowman ne va pas plaire, mais alors pas du tout à nos grands amis de "Familles de France". En effet, à part peut-être Resident Evil 2, aucun jeu n'est allé aussi loin dans la terreur. Un petit conseil, jouez seul et dans le noir et vous verrez que la première fois que vous croiserez la route de certains ennemis, vous allez sursauter sur votre chaise. Il faut dire que ces derniers sont plutôt gratinés dans le genre frappadingue. Outre un bestiaire de morts-vivants assez ignobles, vous allez croiser la route de furieux au look très inspiré par tout l'attirail sado-maso. Il y a même des espèces de chiens (j'écris espèces car j'ose espérer qu'il n'en s'agit pas) qui sont revêtus de masques de latex dans la grande tradition "Oh oui, fais-moi mal Gunthar". C'est alors un vrai plaisir que d'éliminer ces abominations de la surface de votre écran. À chaque fois que vous abattez un ennemi, celui-ci disparaît dans un "Splosh" lumineux pour laisser derrière lui une boule d'énergie rouge hémoglobine. Les paysages que vous traverserez sont lugubres au possible, parsemés bien souvent de rivières de sang et couverts par un ciel que l'on devine maléfique. Le choix des couleurs pour certains décors, les textures utilisées, montrent que l'univers de Shadowman a été pensé dans les moindres détails. C'est bien simple, on a l'impression d'être plongé dans un cauchemar inspiré par des sujets aussi disparates que le film "Seven", le tableau "Le cri" d'Edvard Munch ou encore l'imaginaire des bouquins de Lovecraft. C'est, à ma connaissance, la première fois qu'un jeu offre des références aussi "adultes".

Atmosphère, atmosphère

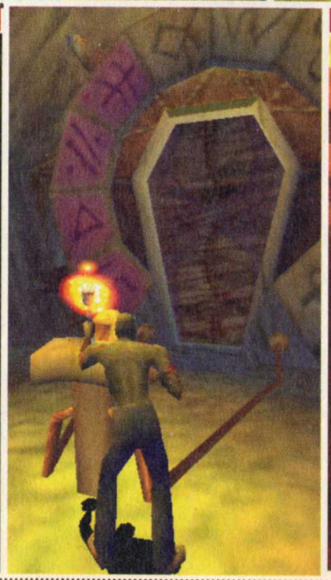
Shadowman ne se limite pas à des effets gores somme toute assez faciles. En effet, même si l'hémoglobine recouvre des pans entiers de murs de l'asile par exemple, l'ambiance oppressante n'existerait pas sans le formidable travail effectué sur l'atmosphère sonore. Je vous recommande d'ailleurs d'acquérir, si ce n'est déjà fait, une bonne paire d'enceintes avec si possible un caisson de graves pour profiter au maximum des deux heures de musique et des plus de huit cents effets sonores qui parsèment le jeu (je sais, vous vous dites que c'est cher, patati, patata mais vous n'avez qu'à monter une secte ou faire de la voyance pour faire cracher les gogos et pour vous payer des enceintes de qualité : eh, je rigole, ne faites pas ça, volez des mobylettes plutôt...). Vous voulez des exemples, ça tombe bien j'en ai à revendre. Les plus évidents sont les cris de porcs que l'on égorge que poussent les ennemis que l'on affronte dans l'asile lorsque vous leur tirez dessus. Vous vous souvenez de la tronçonneuse de Doom ? Et bien, elle est à présent reléguée au rang d'aimable joujou pour gamin turbulent à côté de celles que possèdent certains

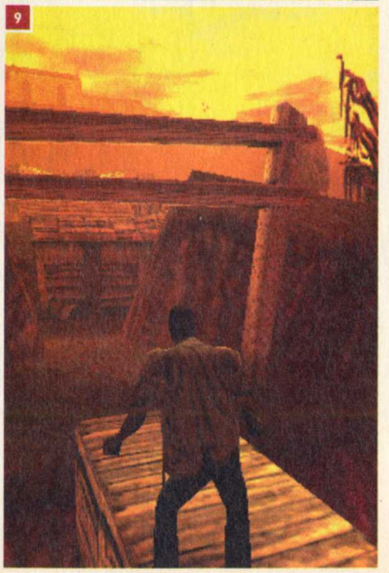
1 - Face
début
ennui
2 - Comm
pent
mettr
peau
3 - Ce co
est u
pour
réel
4 - P..., c'
5 - Jaunt
nera
cieus
tions
6 - Un d
serial
vous
rez
7 - Appré
8 - De pl
glauq
londo
9 - C'est
coin
tent
tures

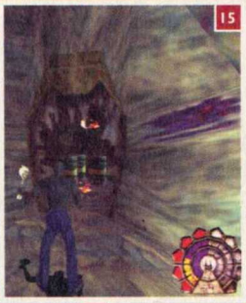


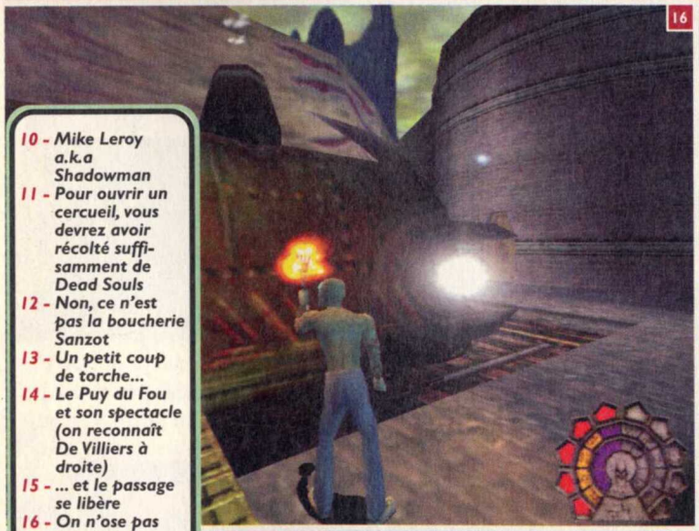


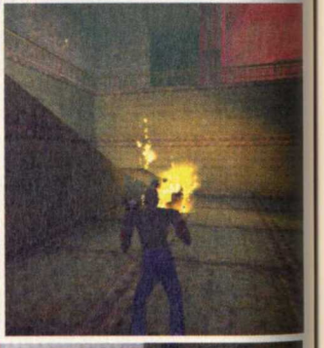
1 - Face à vous, le début de vos ennuis
2 - Comment un serpent peut-il mettre un chapeau ?
3 - Ce corps fumant est un passeport pour le monde réel
4 - P..., c'est beau
5 - Jaunty vous donnera de précieuses indications
6 - Un des premiers serial killers que vous rencontrerez
7 - Appréciez le style
8 - De plus en plus glauque le métro londonien !
9 - C'est dans ce coin que débutent vos aventures











10 - Mike Leroy a.k.a Shadowman
11 - Pour ouvrir un cercueil, vous devrez avoir récolté suffisamment de Dead Souls
12 - Non, ce n'est pas la boucherie Sanzot
13 - Un petit coup de torche...
14 - Le Puy du Fou et son spectacle (on reconnaît De Villiers à droite)
15 - ... et le passage se libère
16 - On n'ose pas imaginer la tronche des contrôleurs !
17 - Le pont surplombe une rivière de sang
18 - Dernière mode dans les banlieues de morts-vivants, le chien S.M.
19 - L'Engineer's key permet d'actionner des mécanismes
20 - La fumée verte matérialise votre aptitude à remonter les torrents de sang

ennemis pour ce qui est des sensations d'effroi. Encore une fois, cela est possible grâce à l'extraordinaire qualité des effets sonores. On entend également des bruits, qui sortis de leur contexte, semblent très étranges. Je ne vais pas vous les énumérer pour vous en laisser la surprise, mais croyez-moi, ça provoque parfois des frissons dans l'échine. Toutefois, tous les effets sonores ne font pas forcément dans le morbide, il arrive même que l'humour soit présent. L'un des premiers serial killers que vous rencontrez est un ancien du Vietnam et il vous accueille par un "This is the end, beautiful stranger" (désolé, je ne sais pas ce que ça donne dans la V.F.). Peu après, on commence à entendre quelques accords de guitare très inspirés de "The End" des Doors. Ensuite, alors que vous êtes en pleine baston avec ce fou furieux, on peut distinguer le bruit de pales d'hélicoptère entre deux rafales de mitraillettes. Bref, toutes les personnes un tant soit peu cinéphiles auront reconnu des allusions à "Apocalypse Now". Heureusement que certains traits humoristiques comme ce dernier ou les dialogues avec Jaunty sont là pour détendre un peu l'atmosphère entre deux gros moments de tension.

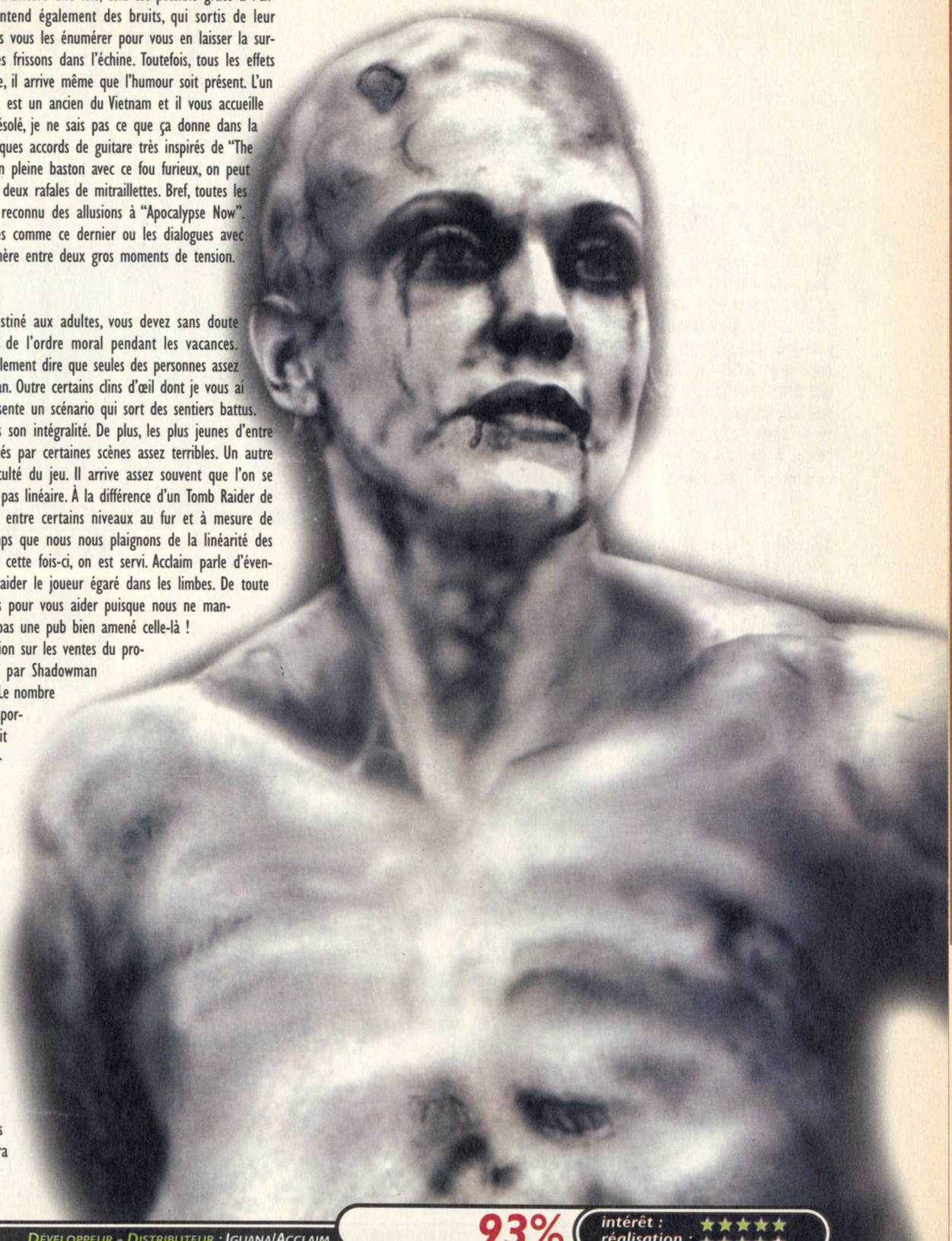
HARD TO THE CORE

Si je vous dis que Shadowman est un jeu destiné aux adultes, vous devez sans doute craindre que j'ai rejoint le rang des croisés de l'ordre moral pendant les vacances. Rassurez-vous, par cette affirmation, je veux seulement dire que seules des personnes assez mûres pourront totalement apprécier Shadowman. Outre certains clins d'œil dont je vous ai parlé précédemment, il est clair que le jeu présente un scénario qui sort des sentiers battus. Des enfants ne sauraient donc l'apprécier dans son intégralité. De plus, les plus jeunes d'entre eux risquent tout de même d'être impressionnés par certaines scènes assez terribles. Un autre élément dont il faut tenir compte est la difficulté du jeu. Il arrive assez souvent que l'on se perde sans trop savoir où aller car le jeu n'est pas linéaire. À la différence d'un Tomb Raider de base, il va vous falloir faire des allers-retours entre certains niveaux au fur et à mesure de l'évolution de votre personnage. Depuis le temps que nous nous plaignons de la linéarité des parcours dans ce type de jeu, il faut dire que cette fois-ci, on est servi. Acclaim parle d'éventuellement inclure une carte avec le jeu pour aider le joueur égaré dans les limbes. De toute manière, vous savez qu'il vous reste PC Soluces pour vous aider puisque nous ne manquerons pas d'en faire la solution (si ça n'est pas une pub bien amené celle-là ! Tiens, je vais demander à toucher une commission sur les ventes du prochain numéro). De plus, les actions effectuées par Shadowman nécessitent quand même une certaine dextérité. Le nombre de touches du clavier à utiliser est bien plus important que dans un Tomb Raider et il faut un petit moment d'adaptation avant d'utiliser le personnage à 100% de ses capacités. Vous avez également la possibilité de jouer avec la souris mais cela ne m'a pas semblé très intuitif, peut-être cela vous conviendra-t-il mieux.

SHADOWMAN IS THE BEST, F*** ALL THE REST

Shadowman fait partie d'une catégorie rare, celle des jeux possédant une véritable identité, ne se bornant pas à être un produit de plus. Le travail effectué par les auteurs (à ce niveau, on ne parle plus de programmeurs) est remarquable puisqu'ils ont réussi à créer un univers cohérent dans sa folie où le souci du détail fait plaisir à voir même si celui-ci est bien souvent répugnant. Son caractère assez exclusif lui donne d'ailleurs à mes yeux un côté encore plus attachant. Loin, très loin devant la poupée Lara Croft, existe un diamant noir, le Shadowman.

Rodolphe



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : IGUANA/ACCLAIM

93%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Rodolphe : Dire que je viens de finir la soluce de Tomb Raider II V.L. ! Il y a un monde entre les deux jeux et Shadowman enfonce allègrement tout ce qui a pu exister jusqu'alors dans le domaine des Tomb Raider-like.

Jeff : Je râle suffisamment quand un jeu est bâclé pour applaudir de toutes mes mains (deux au dernier recensement) une réussite telle que Shadowman. Il est juste un peu trop difficile et ne s'adresse qu'aux joueurs expérimentés, mais est-ce vraiment un défaut ?

\+ AMBIANCE EXTRAORDINAIRE - LE MEILLEUR MOTEUR 3D POUR CE GENRE DE JEU - SOIN APPORTÉ AU MOINDRE DÉTAIL ET GRAPHIQUE DU JEU - ENFIN UN JEU ADULTE

\- JEU DIFFICILE - QUELQUES ANIMATIONS RATÉES - COMBATS UN POIL RÉPÉTITIFS

JEU DE RÔLES +10 | MINIMUM: PENTIUM 133 | CONSEILLÉ: PENTIUM 1200 | COMPATIBLE 3D

MIGHT AND MAGIC VII

POUR LE SANG ET L'HONNEUR...

...mais pas pour la nouveauté !

LES PROGRAMMEURS DE 3DO SONT DES RAPIDES OU DES BESOGNEUX DE LA LIGNE DE CODES : MOINS D'UN AN POUR FAIRE UNE SUITE À MIGHT & MAGIC 6, ÇA RIDICULISE LES TRAVAUX D'HERCULE ! MAIS Y'A UN TRUC : CE NOUVEAU JEU AURAIT AUSSI BIEN PU S'APPELER "MIGHT & MAGIC VI-BIS" TANT LES NOUVEAUTÉS SONT MINIMES.

1

2

Bon, plantons le décor : M&M 7 vous ramène sur le monde d'Erathia, juste à la fin du dernier épisode. Archibal Ironfist, le fils maudit du Roi, menace encore une fois le royaume. Outre une nouvelle menace venue des profondeurs marines qui fait disparaître des gens dans toutes les villes côtières, il y a aussi des tensions entre humains et elfes pour la possession de territoires. C'est là que vous intervenez...

Ce qui frappe dès la création de l'équipe, c'est la laideur des graphismes : les personnages sont moches. Il suffit de regarder l'humaine atteinte de nanisme pour s'étouffer de rire : difficile de croire qu'elle est capable de sauver le monde ! Ensuite, c'est le moteur 3D qui déçoit : c'est toujours le même machin suranné que dans M&M6, même si maintenant il supporte les cartes 3D. À l'époque, ce moteur avait déjà deux ans de retard, maintenant il en a trois ! En fait, on se rend surtout compte des quelques améliorations graphiques mineures lorsqu'on lance des sorts magiques : les boules de feu et autres nuages toxiques bénéficient d'effets lumineux un peu plus beaux, mais y'a pas de quoi nous faire atteindre le nirvāna virtuel ! Et puis, il reste un dernier détail gênant : certains monstres sont tout bleus, tout rouges, tout verts... On dirait des soldats en plastique qu'on aurait oublié de peindre. On est à deux doigts du foutage de gueule.

LES TRUCS SYMPAS

Bon, il faut bien que le jeu ait quelques qualités pour mériter une note pareille, non ? Il est vrai qu'une fois la laideur des graphismes oubliée, on s'amuse pas mal. 3DO a su créer un véritable univers, avec des villes, des régions (aussi bien des déserts que des campagnes) et des donjons où l'on se balade librement. On détermine soi-même le rythme de l'aventure en explorant ce monde. Au fil des rencontres et des dialogues, on apprend ce qu'il faudra faire, et les quêtes annexes sont si nombreuses qu'on en oublie même parfois l'objectif principal !

La gestion des personnages est également intéressante. Chaque membre de l'équipe commence l'aventure avec des compétences de base (force, vitesse, dextérité...), mais il peut acquérir de très nombreux talents. On peut ainsi apprendre à marchander les prix, à identifier les objets, à faire des potions, à esquiver les coups, à combattre à main nue, à utiliser les armes (épées, haches, lances, dagues...), à porter des armures et surtout à lancer des sorts magiques. En effet, il n'y a pas moins de six écoles de magie totalisant plus de 90 sorts qui permettent de voler, de faire tomber des pluies de météores, de marcher sur l'eau... Quant aux monstres, ils sont nombreux : ça va du gros rat d'égout au dragon en passant par les Gobelins, les arbres vivants, les harpies, les assassins....

Might and Magic VII n'a donc rien de révolutionnaire. Toutefois, la profondeur du jeu et la durée de vie (au moins 30 heures de jeu) le rendent assez intéressant surtout si vous n'avez pas d'autres jeux de rôles en vue ou si votre PC n'est pas très puissant. Le jeu n'est d'ailleurs pas très exigeant de ce côté-là.

Jeff

3

4

1 - ArcoMage est un jeu de cartes dans le jeu.
2 - On peut affronter jusqu'à 30 monstres !
3 - L'inventaire se remplit vite.
4 - Les effets 3D sont parfois réussis.

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : 3DO/UBI SOFT

76%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Jeff : Il est certain que M&M7 ne manque pas de défauts mais ses qualités accrocheront les joueurs passionnés par les jeux de rôles, surtout s'ils n'ont pas encore joué à M&M6.

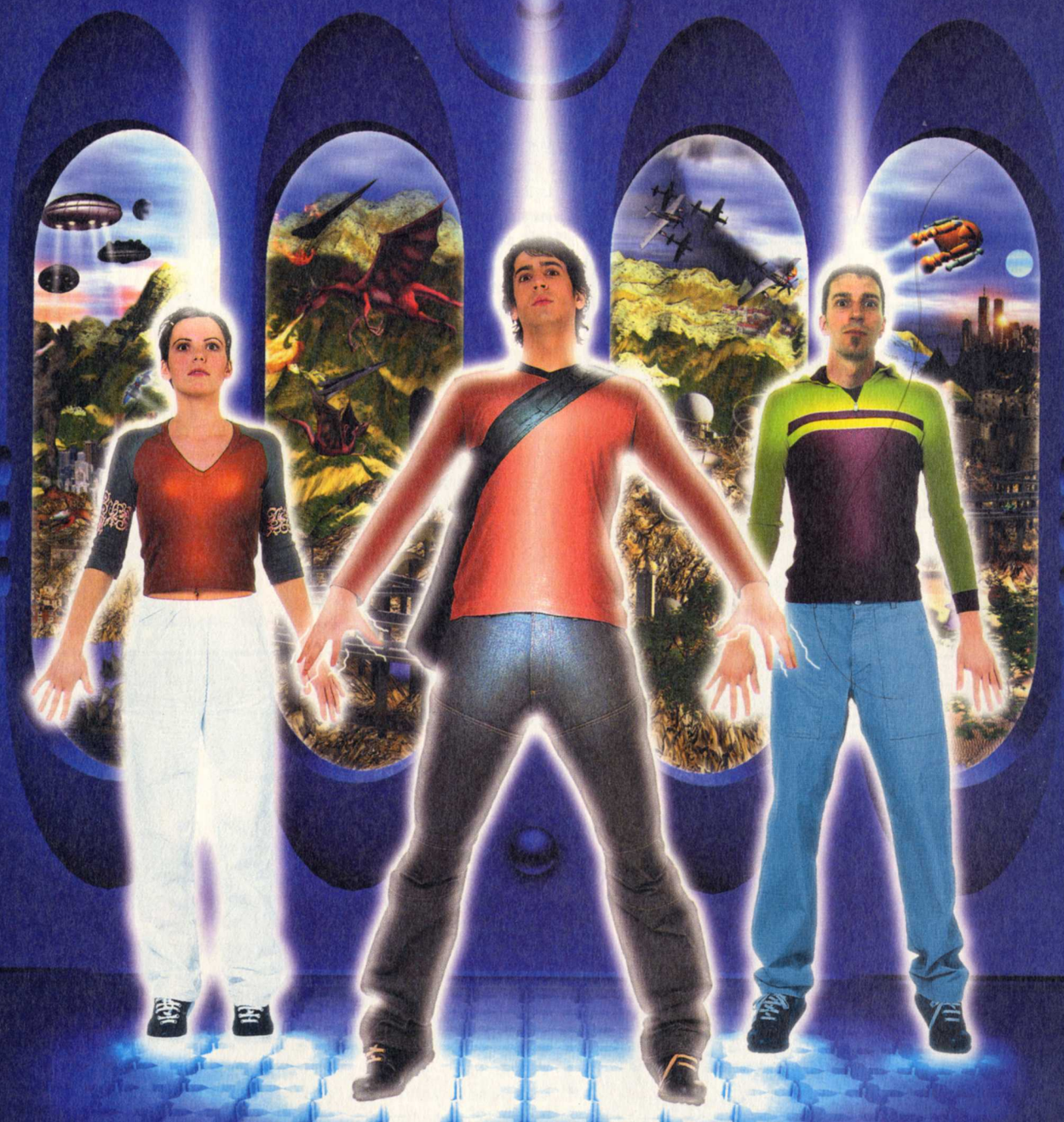
Léo : C'est vraiment trop moche pour que je puisse m'y intéresser. Y a tellement d'autres jeux mieux faits qu'il faut vraiment avoir du temps à perdre et du fric à dépenser pour jouer à M&M7.

+ UN VÉRITABLE UNIVERS COMPOSÉ D'INTÉRIEURS ET D'EXTÉRIEURS, DE NOMBREUX SORTS MAGIQUES ET BEAUCOUP DE MONSTRES, LA DURÉE DE VIE, LES MUSIQUES.

- LE MOTEUR 3D COMPLÈTEMENT DÉPASSÉ, LES GRAPHISMES SOUVENT LAIDS.

"Hors coût de communications téléphoniques locales. GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869

www.goa.com



GOA

les joueurs font la loi

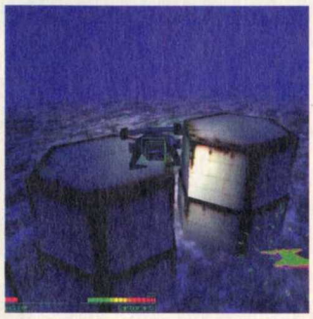
GOA, le rendez-vous Internet de tous les joueurs pour se défier sur les meilleurs jeux du moment : Half-Life / Team Fortress, Baldur's Gate, Age of Empires, Commandos, Starcraft... En plus, c'est en français et accessible gratuitement*.

*Hors coût de communications téléphoniques locales. GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869

SIMULATEUR | MINIMUM: PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 233

LANDER

Lander est un jeu de simulation spatiale comme il en existe des tonnes. Vous êtes le pilote d'un vaisseau et vous monnayez vos talents pour remplir diverses missions que vous assignent différents employeurs. Bien souvent, cela consiste à récupérer divers objets au moyen de votre rayon tracteur. Bien entendu, vous devrez affronter les forces ennemies qui ne vont pas manquer de vous canarder. Au fur et à mesure de votre enrichissement, vous pourrez acheter de nouveaux vaisseaux toujours plus perfectionnés ou encore "upgrader" celui que vous possédez avec des boucliers ou des armes plus performants. Rien de bien neuf, me direz-vous. Rassurez-vous, j'y viens (quel suspense quand même, tout ça pour que vous alliez au bout de ces quelques lignes !). Le mode de contrôle de votre vaisseau est assez, comment dire ? Déroutant ? Surprenant ? Inattendu ? Déconcertant ? Merdique, ah voilà le mot que je cherchais. En gros, vous agissez sur la poussée des moteurs placés sous le vaisseau tout en contrôlant son inclinaison à la souris et en vous servant des touches pour effectuer des rotations ou tirer. Énoncé tel quel, cela peut sembler compliqué mais ça l'est effectivement. Imaginez-vous tenter de saisir une savonnette avec des gants de boxe et cela vous donnera une petite idée de la chose. Le jeu devient donc beaucoup trop pénible, d'autant que votre vaisseau devient encore plus instable lorsqu'il tracte un objet. Dommage, pour une fois que Psygnosis ne nous sortait pas une resucée de Wipe Out. ((Rodolphe



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PSYGNOSIS/GT INTERACTIVE

58% | intérêt : ★★★★★ | réalisation : ★★★★★

SIMULATEUR | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM 233

F22 LIGHTNING III

Entre nous, on peut bien le dire, Novalogic n'a jamais fait de simulateur de vol : depuis Comanche en passant par Armored Fist et F22 Lightning, cela n'a toujours été que de l'Arcade pure teintée de Simulation. Parfois, cela marche très bien (la série de Comanche), mais parfois cela donne un F22 Ligthning dont chaque nouvel opus est toujours plus ennuyeux que le précédent. Il ne suffit pas en effet de mettre de beaux graphismes pour rendre un jeu intéressant : tout d'abord l'impression de vitesse est inexistante, on se demande à chaque instant si on pilote un chasseur ultra moderne et puis, surtout, les stratégies de combat ne ressemblent à rien. Chaque mission se résume à celui qui va "dégainer son missile" le premier et si vous êtes locké, n'espérez pas vous échapper : la gestion des couvertures radar est si minable que rien n'y fait (n'attendez pas plus des manœuvres d'évasion ou des duels aériens). On abat donc de très loin autant d'avions qu'on a de missiles, puis on fait tirer les missiles de ses coéquipiers et enfin on rentre à la base à moitié assommé par l'ennui pour mettre une sale note au jeu. Mission accomplie ! ((Jeff

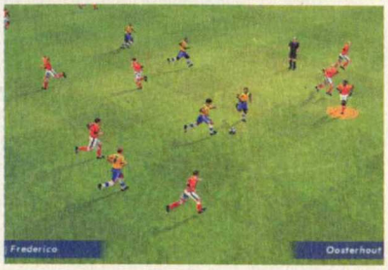
DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : NOVALOGIC/UBI SOFT

68% | intérêt : ★★★★★ | réalisation : ★★★★★

MICROSOFT FOOTBALL 2000

SPORT | MINIMUM: PENTIUM II 233 | CONSEILLÉ: PENTIUM II 300

Pfffffffffff ! Là, franchement, je ne sais plus quoi écrire pour être un peu original. Bon, reprenez n'importe lequel de mes tests sur un des jeux de foot pourri de ces derniers mois et voilà, vous saurez ce que je pense de Microsoft Foot Machin. - Quoi ? Keskia, Claude ? Il faut que j'argumente ? Mais c'est nul, point barre. Bon d'accord, d'accord.



Outre le fait de ne compter que des équipes nationales sans les véritables joueurs, Kro Foot 2000 ne propose même pas des animations dignes de ce nom. Le jeu subit des ralentissements importants sans aucune raison, même en 640x480 (il n'y a pas d'explosions ou de boss de 15 m de haut que je sache). Les équipes font en général n'importe quoi et vous devrez vous coltiner les commentaires de Thierry Roland et Michel Dhrey. Tiens, j'aurais dû commencer par cela, vous auriez tout de suite compris le niveau d'ensemble de l'"œuvre". ((Rodolphe

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : RAGE BIRMINGHAM/MICROSOFT

47% | intérêt : ★★★★★ | réalisation : ★★★★★

CYDONIA

AVENTURE | MINIMUM: PENTIUM 166 | CONSEILLÉ: PENTIUM 166

Bon, on ne va pas s'éterniser sur ce jeu qui est plus du ressort de Luis (qui l'aurait testé s'il ne passait pas ses journées à s'éclater sur Quake III). C'est un jeu d'aventure très classique dont la réalisation rappelle les premiers titres sur CD-Rom, où l'on remplit cinq CD de scènes cinématiques pour faire genre, avec cinq énigmes de l'heure et basta.

Ce jeu se déroule dans le futur, à une époque où la Terre est tellement polluée qu'il faut trouver une solution. Fastoche : y'a qu'à polluer Mars ! C'est vous qui s'y colle mais - paf - v'là t'y pas qu'y a un champ magnétique qui fait rien qu'à tout casser votre module lunaire. Ni une ni deux, vous éteignez le feu, videz les réservoirs, colmatez une brèche sur le casque du copilote, dégagez la jambe du cocopilote et - zou - en aéroglisseur Simone ! Vous voyagez sur Mars et arrivez là où c'qu'y d'la vie et de l'espoir et aussi la suite de l'aventure. Mais ça, c'est si ça vous chante parce que moi, les scènes cinématiques compressées en MPEG I pendant des heures, ça me gonfle. Hé oui, les pseudo ludo-éducatifs, c'est pas mon truc, et là, en plus c'est mal fait. Les personnages sont réalistes comme des Playmobil et l'intrigue est sans grand intérêt. Comptez pas sur nous pour faire la soluce de ce truc, on n'est pas des esclaves non plus. Moi je dis, faut laisser Cryo s'occuper de ce genre de jeux, eux, ils savent faire... ((Yann

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ALSYD MULTIMÉDIA

50% | intérêt : ★★★★★ | réalisation : ★★★★★

ENGAGEZ-VOUS !

COMMAND & CONQUER SOLEIL DE TIBERIUM

JOUEZ SUR LE

3615 PCSOLUCES
OU LE 08 36 68 14 16*

Photo non contractuelle

GAGNEZ

LE JEU PC
+ 1 CARTE 3D BLASTER RIVATNT2 ULTRA - 32 MO**
+ 1 PLV GÉANTE
+ DES T-SHIRTS NOD
+ DES T-SHIRTS GDI
+ DES CASQUETTES COMMAND & CONQUER

3615-3668 : 2,23 F/MN
CONCOURS ORGANISÉ DU 1ER AU 30/09/99
* CE NUMÉRO N'EST PAS CELUI DE LA HOTLINE ELECTRONIC ARTS
** UNIQUEMENT SUR 3615

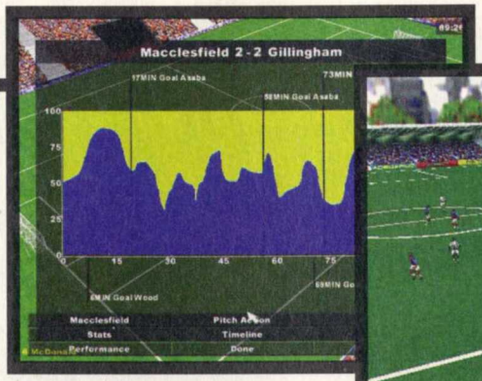
Westwood STUDIOS
CREATIVE
ELECTRONIC ARTS®

© 1999 ELECTRONIC ARTS. ELECTRONIC ARTS, LE LOGO ELECTRONIC ARTS, WESTWOOD STUDIOS ET LE LOGO WESTWOOD STUDIOS, COMMAND & CONQUER, TIBERIAN SUN, SOLEIL DE TIBERIUM ET WESTWOOD STUDIOS SONT DES MARQUES COMMERCIALES OU DES MARQUES DÉPOSÉES D'ELECTRONIC ARTS AUX ÉTATS-UNIS ET/OU DANS D'AUTRES PAYS. TOUS DROITS RÉSERVÉS. WESTWOOD STUDIOS EST UNE SOCIÉTÉ D'ELECTRONIC ARTS™.

C'EST MARRANT, DEPUIS UN AN QUE JE M'OCCUPE DE CETTE RUBRIQUE, J'AI VRAIMENT PU DÉGAGER QUELQUES THÉORIES. LORSQUE L'ACTUALITÉ EST UN PEU PLATE, ON A ICI UN NOMBRE DE JEUX DE QUALITÉ ASSEZ IMPRESSIONNANT. QUAND ON TESTE DES JEUX TRÈS ATTENDUS, LA RUBRIQUE FOND COMME LA NEIGE AU SOLEIL. CE MOIS-CI, IL Y A QUAND MÊME PAS MAL DE JEUX, MAIS ILS NE SONT PAS EXCEPTIONNELS. Léo de Urlevan

PETITES BOURSES

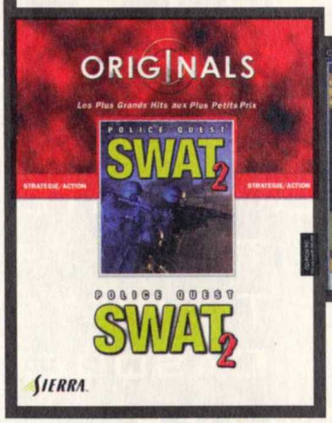
Guy Roux 98

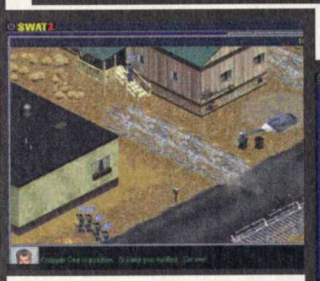


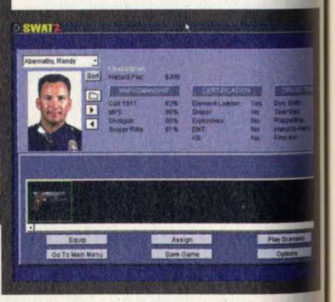
Celui-là, je sais pas pourquoi, j'ai l'impression d'en parler tous les mois. Revoilà donc la bonne grosse bouille de Guy sur la jaquette d'un jeu. Bon, 98, c'était pas l'année Guy Roux, Auxerre ayant frôlé la relégation. Ce n'est pas non plus un super millésime pour ce jeu. Mais avouons-le, rien que pour la jaquette, d'un érotisme torride, ça vaut le coup !

Configuration : Pentium 200
Prix : 100 francs environ (15 euros)

Swat 2



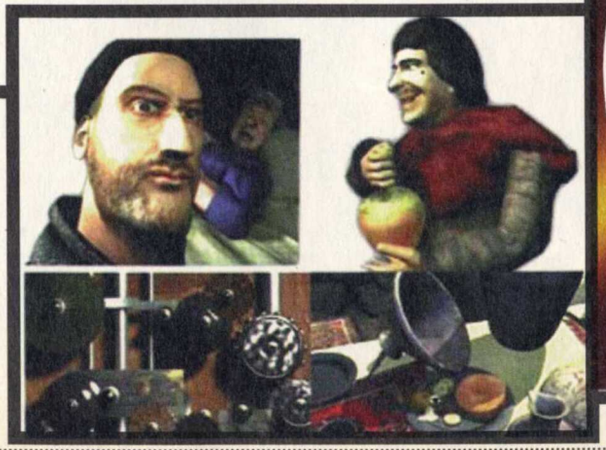




On peut dire que cette série évolue avec le temps, tout comme celle des Gabriel Knight qui vient du même éditeur. Swat, le premier était entièrement en vidéo. Celui-là est en 3D isométrique et le troisième Swat ressemblera davantage à du Team Fortress 2 qu'à autre chose. Swat 2 vous place à la tête d'une brigade antiterroriste ou à la tête d'un groupe terroriste. On s'aperçoit en jouant que les méthodes sont à peu près les mêmes. C'est assez mignon mais moyennement jouable. Du coup, on s'énerve vite. L'intérêt du jeu réside vraiment dans la variété des missions : secourir les otages par-ci, protéger le Président par-là, mettre des victimes potentielles à l'écart du terrain du prochain affrontement ou bien encore pénétrer au bulldozer dans une baraque. Ça peut-être assez fun mais c'est tout de même difficile.

Configuration : Pentium 200
Prix : 100 francs environ (15 euros)

Les Visiteurs



Voici le jeu tiré du film. Bon, en fait, c'est pas du tout la même ambiance que dans le film. C'est beaucoup plus posé et réfléchi puisque l'on doit résoudre des énigmes, pas trop compliquées tout de même (il faut que le public du film puisse s'y retrouver !). Le plus intéressant, c'est que le jeu utilise l'Omni 3D, le moteur de Cryo. On évolue donc dans des décors somptueux, avec des personnages qui semblent presque vivants. En fait, l'intérêt est plus graphique que ludique, car ça se termine très vite.

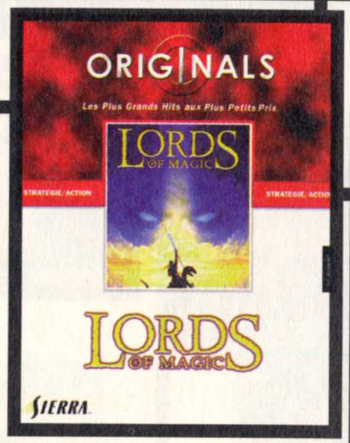
Configuration : Pentium 166
Prix : 100 francs environ (15 euros)

Football Manager 98

Celui-là, je sais pas pourquoi, j'ai l'impression d'en parler tous les mois. Mais cette fois-ci, j'ai vraiment l'impression d'en parler beaucoup. Ah, non, je viens de comprendre. C'est le deuxième jeu du même genre dans cette rubrique. Globalement, il est assez joli. Mais le gros problème, que Rodolphe a fort justement soulevé, est de trouver l'intérêt qu'il peut y avoir à gérer des clubs avec les joueurs de l'an dernier ? On ne reconnaît plus une seule équipe et les données sont complètement tronquées. Les vrais fans jouent sur les dernières versions.

Configuration : Pentium 166
Prix : 100 francs environ (15 euros)

Lords of Magic



Voilà le type même du jeu très intéressant qui se retrouve gâché par une de ses nombreuses phases de jeu. Dans LoM, on gère des monstres, on les embauche, on les rend contents en leur faisant boire de la bière avant de les envoyer combattre. Mais ces phases de combat sont tellement inintéressantes et sans stratégie qu'on se lasse vite de l'ensemble du jeu.

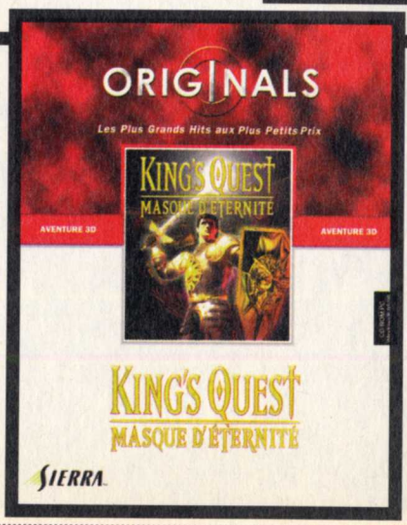
Configuration : Pentium 166
Prix : 100 francs environ (15 euros)

Front de l'Est

Voilà un des jeux de stratégie par tours de jeu parmi les plus réussis. Ça se passe dans des villes comme Leningrad, dans les années 40. La première chose dont on s'aperçoit en jouant, c'est la beauté de l'ensemble, tout du moins pour un jeu de stratégie par tours de jeu, serait-on tenté de dire. En fait, ce jeu répond à des règles extrêmement bien faites, complètes, d'un réalisme exceptionnel (au moins 25 types de terrains). Et en plus, il est beau. Le seul problème vient de la documentation : elle est beaucoup trop succincte dans la version papier et assez peu conviviale dans la version off-line. Pour les amateurs du genre, il est cependant un des meilleurs (avec Front de l'Ouest).

Configuration : Pentium 200
Prix : 100 francs environ (15 euros)

King's Quest 8 : Masque d'éternité



Tiens, celui-là est assez récent, mais lors de sa sortie il n'a pas été trop apprécié. C'est vrai qu'il change beaucoup des premiers King's Quest. Celui-là est entièrement en 3D. On vit une aventure, comme dans les premiers épisodes, mais c'est vachement moins gnangnan qu'avant. Fini les petites princesses qui embrassaient le papillon pour avoir un beau prince charmant. Cette fois, vous avez une grosse épée et vous allez tuer tout ce qui se met en travers de votre chemin : zombies, sorcières, trolls et même… des poules. La durée de vie est assez grande et la caméra est une des meilleures puisque vous pouvez la diriger vous-même.

Configuration : Pentium 166
Prix : 100 francs environ (15 euros)

PETITES BOURSES

NEWS :

Air Warrior 3 : une simulation un peu ratée par rapport à d'autres titres avec toutefois l'avantage de pouvoir être jouée sur Internet avec beaucoup de participants. Mais graphiquement, c'est pas vraiment ça.

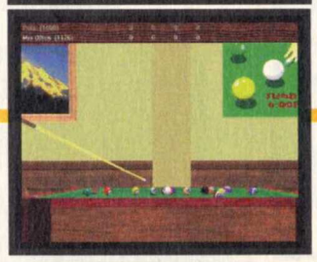
Go Professional : une version clean d'un des plus célèbres jeux du monde. Plutôt que d'utiliser une version shareware, limitée à 30 jours, si c'est votre jeu préféré, pensez à ce genre de produit.

3D Ultra Pinball Turbo Racing : là, c'est sûr, je vais utiliser autant de caractères pour écrire le titre que pour vous en parler. Bon, c'est un flipper. Le thème ? Les voitures. Il est bien réalisé. Mais je vois pas ce que je peux rajouter.

COMPILATION

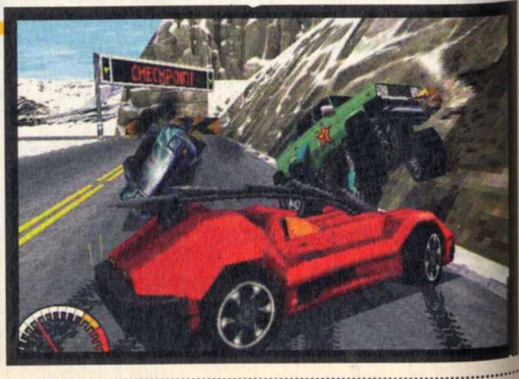
Virgin nous propose trois compilations.

La première, on l'aime bien :
Sport Compilation. On trouve Screamer 2, Tilt, Jimmy White Snooker, Powerboat, Virtual Pool 2. La plupart de ces titres sont excellents et parmi les meilleurs de leur catégorie. Une petite réserve cependant pour Powerboat.



La deuxième, c'est chouette aussi :
Racing Compilation. Screamer 2, Screamer Rally, Funtracks, Test Drive off-road, Test Drive 4 et Manic Karts. Les "screamer" sont des jeux excellents et Funtracks est palpitant. Les autres... bof, bof.

La troisième, on adore :
Vicious Compilation. On aime bien pas seulement parce que ce sont de très bons jeux mais aussi parce qu'il y a comme une once de provocation à l'encontre de Familles de France. Reste à savoir comment les magasins accueilleront cette compilation, composée d'Unreal, Resident Evil 2 et de Carmageddon. Ça fait du bien de voir un éditeur qui sort de sa léthargie. Encore bravo.



Comment ça marche

Le CD-Rom de PC Soluces

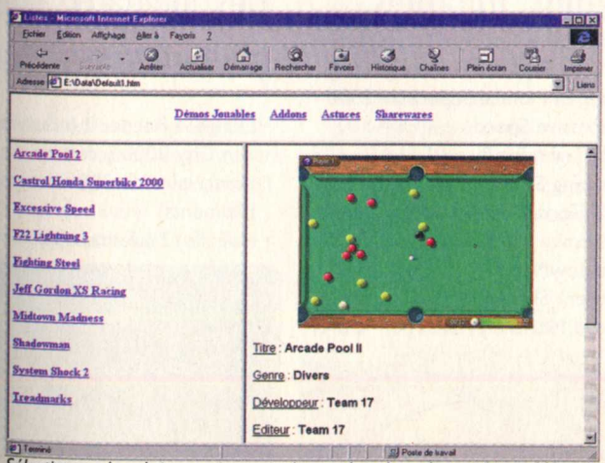
Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Insérez le CD-Rom dans le lecteur, cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du lecteur de CD-Rom. Ensuite, double-cliquez sur "**PC Soluces n°29.exe**". Deux versions vous sont proposées : la version normale (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est réservée aux PC puissants.
Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Vous pouvez alors double-cliquer sur "Secours.exe" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-Rom PC Soluces.

Comment naviguer dans l'interface ?

La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.
Les rubriques "Previews" et "Sur vos écrans" lancent différentes vidéos exclusives.
Les rubriques "Sharewares", "Fichiers", et "Démos jouables" lancent Internet Explorer. S'il n'est pas installé sur votre disque, vous le trouverez dans le répertoire "Redist" du CD-Rom.
Les rubriques "Infos" et "Pub" vous en apprendront plus sur l'équipe de PC Soluces et les magazines de Cyber Press Publishing.

• **Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.**



Sélectionnez la rubrique qui vous intéresse dans le cadre supérieur (démos, add-ons…). Choisissez le fichier dans la fenêtre de gauche et la description s'affiche à droite.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou vos enfants.
Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CONFIGURATION MINIMUM

Pentium 166 -16 Mo - Carte son certifiée DirectX
Carte vidéo 1 Mo certifiée DirectX 6
Lecteur de CD-Rom 4X - Windows 95/98

Touches utiles

Pour arrêter une vidéo, il suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris. Pour quitter l'interface, cliquez sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.

Au moindre problème

sur le CD-ROM... Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97

(numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi • et de 10 h à 18 h le samedi.

Le CD-Rom d

10 démos jouables

25 minutes de vidéos commentées

Age of Empires II, C&C Tiberian Sun, Darkstone, Pharaon, Planescape Torment, Prince of Persia 3D, Quake III, Total Annihilation : Kingdom...

100 % gagnant avec les fichiers sauvegardes et trainers de PC Soluces :

Aliens vs Predator (sauvegardes), Dungeon Keeper 2 (sauvegardes), Resident Evil 2 (sauvegardes+trainer), Star Wars : La Menace Fantôme (sauvegardes+trainer), Star Wars : Racer (sauvegardes+trainer), Tomb Raider II Version longue (sauvegardes)...

17 patches et mises à jour

Cadeau : Plus de 300 nouveaux bâtiments pour Sim City 3000

Les vidéos

- Age of Empires II
- C&C Tiberian Sun
- Darkstone
- Driver
- Fly !
- Gabriel Knight 3
- Grand Prix 500
- Kingpin
- Panzer General 3D
- Pharaon
- Planescape Torment
- Prince of Persia 3D
- Quake III
- Re-volt
- Revenant
- ShadowMan
- Starfleet Command
- The Tournament
- Total Annihilation : Kingdoms

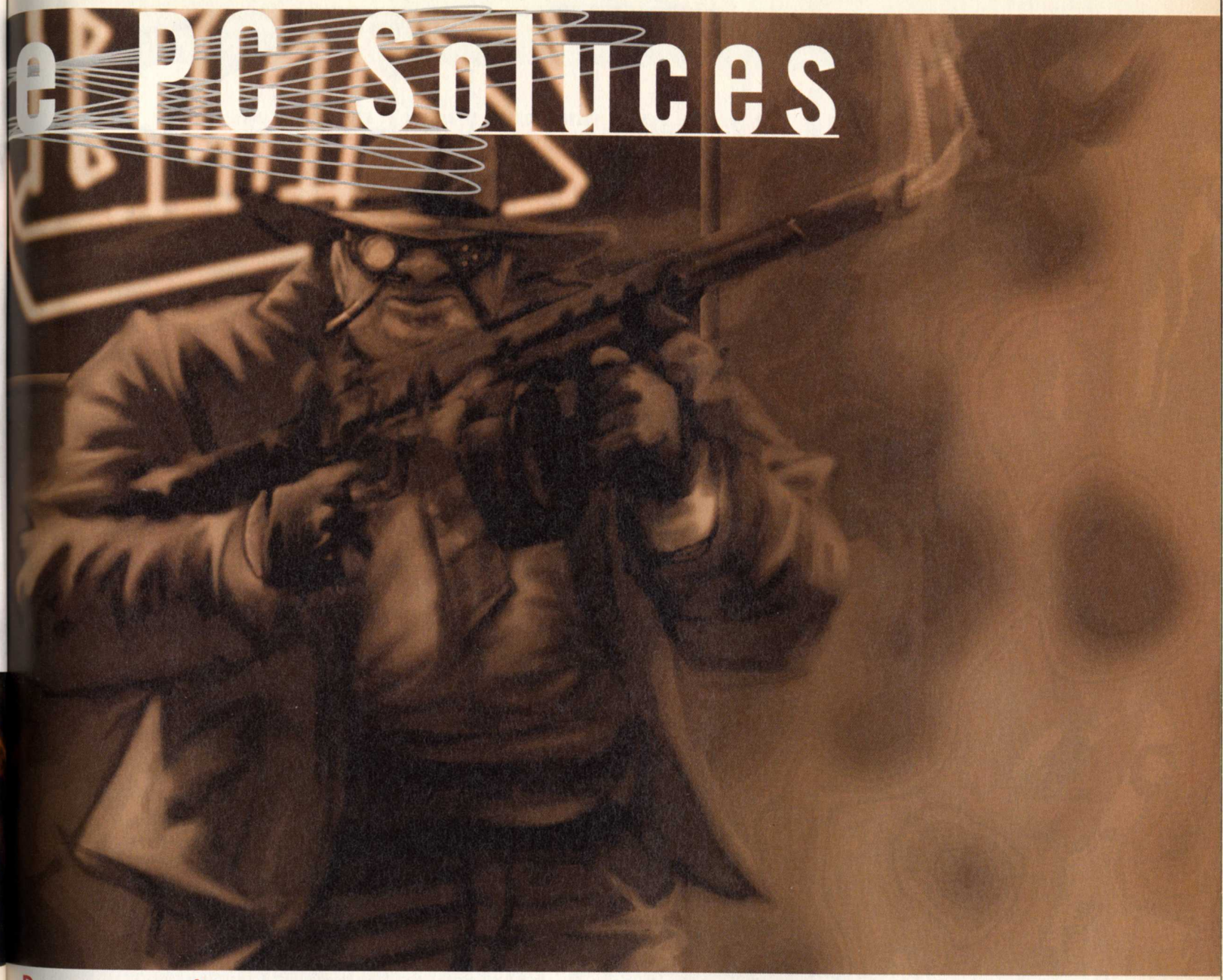
Démos jouables

- Arcade Pool 2
- Castrol Hondal Superbike 2000
- Excessive Speed
- F22 Lightning 3
- Fighting Steel
- Jeff Gordon XS Racing
- Midtown Madness
- ShadowMan
- System Shock 2
- Tread Marks

Des niveaux supplémentaires pour...

- Dungeon Keeper 2 (nouvelle carte)
- Sim City 3000 (création de bâtiments, plus de 300 nouveaux bâtiments)
- Half-Life (3 niveaux supplémentaires)

e PC Soluces



Des sauvegardes et trainers pour...

- Aliens vs Predator (sauvegardes)
- Chroniques de la Lune Noire (trainer)
- Dungeon Keeper 2 (sauvegardes)
- Ed Hunter (trainer)
- Need For Speed : CEL (trainer)
- Resident Evil 2 (sauvegardes+trainer)
- Star Wars : La Menace Fantôme (sauvegardes+trainer)
- Star Wars : Racer (sauvegardes+trainer)
- Star Wars : Rogue Squadron (trainer)
- Starsiege (tous les équipements)
- Tomb Raider II Version Longue (sauvegardes)

Des patches et mises à jour pour...

- Aliens vs Predator (patch)
- Alpha Centuri (mise à jour)
- Baldur's Gate : la Légende de l'île perdue (mise à jour)
- Civilization : Call to Power (mise à jour)
- Grand Prix Legends (mise à jour)
- Half-Life (mise à jour)
- Hidden & Dangerous (mise à jour)
- Kingpin (mise à jour)
- MechWarrior 3 (mise à jour)
- Mig Alley (économiseur d'écran)
- Official F1 Racing (mise à jour)
- Outcast (patch)
- Total Annihilation : Kingdoms (mise à jour)
- Warzone 2100 (mise à jour)

Des sharewares

- 3Dexcess (utilitaire)
- 3D Exploration (graphisme)
- ImageForge (graphisme)
- CDRWIN (utilitaire)
- Compte pour Windows (utilitaire)
- ES95 (utilitaire)
- È.Z.R (utilitaire)
- Hz Tool (utilitaire)
- Makshevot (utilitaire)
- Ranish Partition Manager (utilitaire)
- Windows 98 Utilities (utilitaire)
- WordWright (utilitaire)
- 3D Rade (divers)
- Dancer DNA (divers)
- Taliman (divers)
- Talisman Themes
- Tirtanium (divers)
- Y2KSoftScan (divers)

add-ons

La rubrique est bien sérieuse ce mois-ci avec des extensions pour Flight simulator et Railroad Tycoon II. Pour une fois, c'est le cerveau qui va travailler et vous pourrez ainsi refaire le plein d'adrénaline en attendant l'add-on pour Half-Life (auriez-vous remarqué qu'on adore ce jeu à la rédaction ?). «Jeff

LE SECOND SIÈCLE

Extension pour: Railroad Tycoon II
Note : 87 %

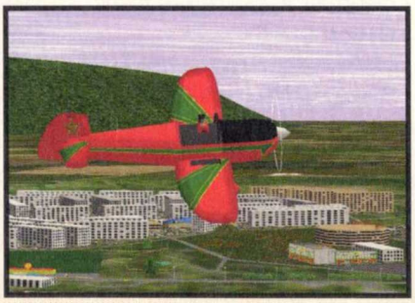
Cette extension ne risque pas de faire exploser les chaudières : pas de nouvelles gares au look moderne, les patrons ont toujours leurs rouflaquettes et le bureau sent la naphtaline. Les principes de jeu sont pour l'essentiel identiques, et il faudra toujours du sable pour vos trains, même pour les TGV. Il y a bien quelques nouvelles industries (fabriques d'armes, distilleries...) ainsi que des locos, mais elles ne peuvent toujours tirer que six wagons, même pour les plus futuristes ! En revanche, une option très intéressante a été ajoutée : un train peut stocker son chargement dans une gare ou bien le décharger en plusieurs fois dans les gares sur sa ligne, en fonction de la demande. Cela change profondément la façon de jouer... On trouve également une nouvelle campagne inspirée des événements de la Seconde Guerre Mondiale. Par exemple, dans la Bataille d'Angleterre, il s'agit de transférer des chargements d'armes en réparant avec beaucoup de difficultés les lignes endommagées par les bombardements. Enfin, il y a six nouveaux scénarios assez durs comme celui où l'on doit rentabiliser le Tunnel sous la Manche.

Malgré son manque d'orginalité, Le Second Siècle redonne finalement de l'intérêt à un jeu passionnant en doublant sa durée de vie. On ne s'en plaindra pas.

GENEVA 2000 FRENCH ALPS & MOROCCO

Extension pour Flight Simulator 98
Note : 76 %

Bizarre cet add-on où l'on trouve 25 aéroports en Suisse, dans les Alpes et... au Maroc !? Je ne vois pas trop le rapport, sauf peut-être si c'est pour fêter la mort d'un demi-tyran (Assassin II) qui avait des comptes en Suisse... En tout cas, ce titre n'est pas génial car l'installation ne se fait pas automatiquement, et sur les 25 avions promis, il n'y en a qu'une dizaine qui s'est correctement installée (c'est pire que le triangle des Bermudes !) car le soft n'avait même pas détecté que je n'avais pas mis Flight Converter. Ces avions ont clairement été pris sur Internet (sous licence) et certains sont donc laids. Quant aux décors, ils ne sont pas tellement plus beaux...



MCDONNELL DOUGLAS SUPER 80 SERIES

Extension pour: Flight Simulator 98
note : 83 %

L'installation de Mad Dog est déjà plus professionnelle et amusante : une hôtesse commente la procédure en anglais. En revanche, le nom du add-on est un brin trompeur : on ne trouve pas sur le CD "80 avions supers" mais seulement 4 modèles d'avions (le 82, 83, 87 et 88) de la série super 80 de McDonnell. Cet add-on contient pourtant deux choses étonnantes : l'intérieur des cockpits est en 3D, mais l'affichage est particulièrement lent dans cette vue, et les avions sont tractés au sol pour être parqués ! Il y a également les procédures de vol, les messages d'alerte (en anglais) et les tableaux de bord en deux versions : standard et expert (plus réaliste). À réserver uniquement aux plus chevronnés.

GRAND CANYON

Extension pour: Flight Simulator/Combat Flight Simulator
note : 86 %

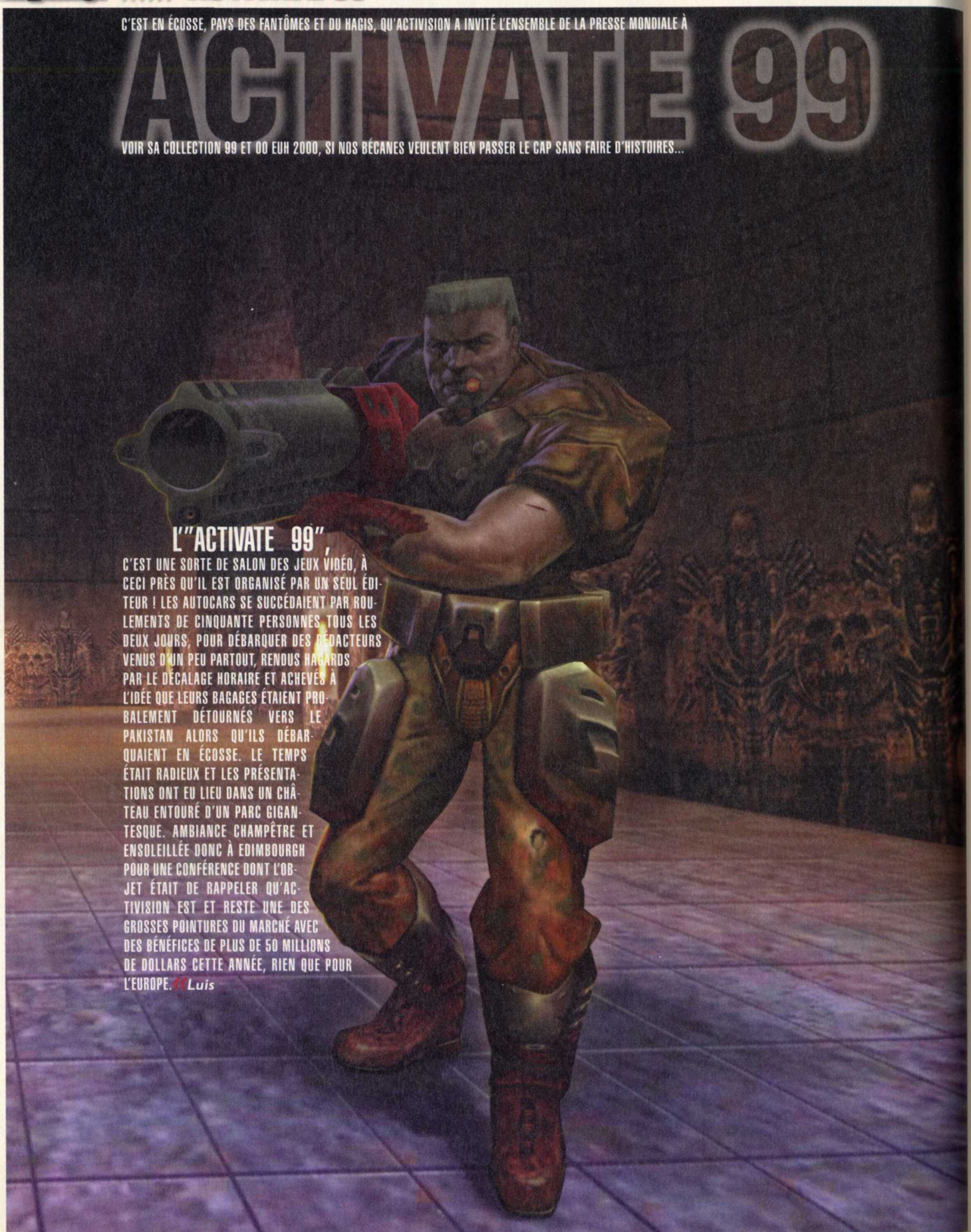
Grand Canyon est de loin la meilleure des trois extensions de ce mois. Tout d'abord, on trouve dans la boîte une superbe carte aéronautique de la région du Grand Canyon. Ensuite, il y a quatre appareils dont un magnifique hélicoptère Bell 430 et un petit avion de ligne Vistaliner très réussis, en plus du Spitfire et du Cessna Stationair. Les scènes sont très bien faites et les aventures vous feront faire du tourisme avec commentaires toujours en anglais, décidément ! Cependant, il est dommage que ce add-on s'attache à décrire une région où finalement il y a quand même peu de choses à voir : on a l'impression de gâcher du talent. La possibilité d'utiliser cet add-on pour Combat Flight Simulator accroît néanmoins son intérêt : rien de plus drôle que de se battre dans un canyon.

dominique janne présente
benoît poelvoorde
les convoyeurs attendent
un film de benoît mariage
Si on reste assis le cul sur notre chaise,
il ne nous arrivera jamais rien !
morgane simon bouli lanners dominique baeyens philippe grand'henry jean-françois devigne lisa lacroix philippe nahon
scénario benoît mariage avec la collaboration de emmanuelle bada et jean-luc seigle image philippe guilbert montage philippe bourgueil
son olivier hespel musique stéphane huguenin et yves sanna mixage philippe baudhuin décors chris cornil costumes anne fournier
une production k-star, avec la participation de canal+ et du centre national de la cinématographie (france)
k2, rtbf (télévision belge) avec l'aide du centre du cinéma et de l'audiovisuel de la communauté française de belgique (belgique)
cab productions, la télévision suisse romande (tsr), l'office fédéral de la culture (suisse)
ce film a été soutenu par eurimages • ©k-star/k2/rtbf/cab productions/ssr
RTBF
DOLBY DIGITAL
EURIMAGES
Sortie le 15 septembre
www.marsfilms.com
MARS FILMS
Ciné Live
LE MAGAZINE DU CINÉMA

C'EST EN ÉCOSSE, PAYS DES FANTÔMES ET DU HAGIS, QU'ACTIVISION A INVITÉ L'ENSEMBLE DE LA PRESSE MONDIALE À

ACTIVATE 99

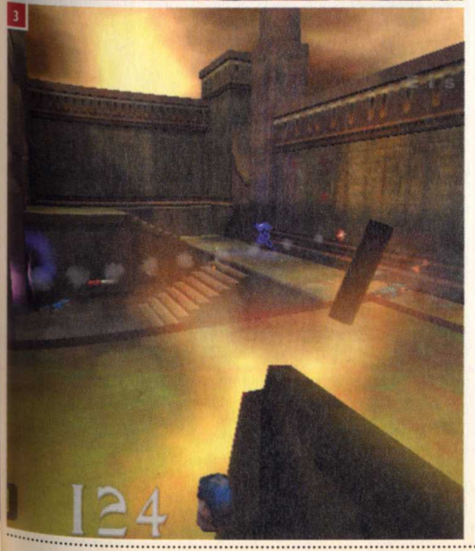
VOIR SA COLLECTION 99 ET 00 EUH 2000, SI NOS BÉCANES VEULENT BIEN PASSER LE CAP SANS FAIRE D'HISTOIRES...



L'"ACTIVATE 99",

C'EST UNE SORTE DE SALON DES JEUX VIDÉO, À CECI PRÈS QU'IL EST ORGANISÉ PAR UN SEUL ÉDITEUR ! LES AUTOCARS SE SUCCÉDAIENT PAR ROULEMENTS DE CINQUANTE PERSONNES TOUS LES DEUX JOURS, POUR DÉBARQUER DES RÉDACTEURS VENUS D'UN PEU PARTOUT, RENDUS HAGARDS PAR LE DÉCALAGE HORAIRE ET ACHEVÉS À L'IDÉE QUE LEURS BAGAGES ÉTAIENT PROBALEMENT DÉTOURNÉS VERS LE PAKISTAN ALORS QU'ILS DÉBARQUAIENT EN ÉCOSSE. LE TEMPS ÉTAIT RADIEUX ET LES PRÉSENTATIONS ONT EU LIEU DANS UN CHÂTEAU ENTOURÉ D'UN PARC GIGANTESQUE. AMBIANCE CHAMPÊTRE ET ENSOLEILLÉE DONC À EDIMBOURGH POUR UNE CONFÉRENCE DONT L'OBJET ÉTAIT DE RAPPELER QU'ACTIVISION EST ET RESTE UNE DES GROSSES POINTURES DU MARCHÉ AVEC DES BÉNÉFICES DE PLUS DE 50 MILLIONS DE DOLLARS CETTE ANNÉE, RIEN QUE POUR L'EUROPE. *Luis*

QUAKE III ARENA



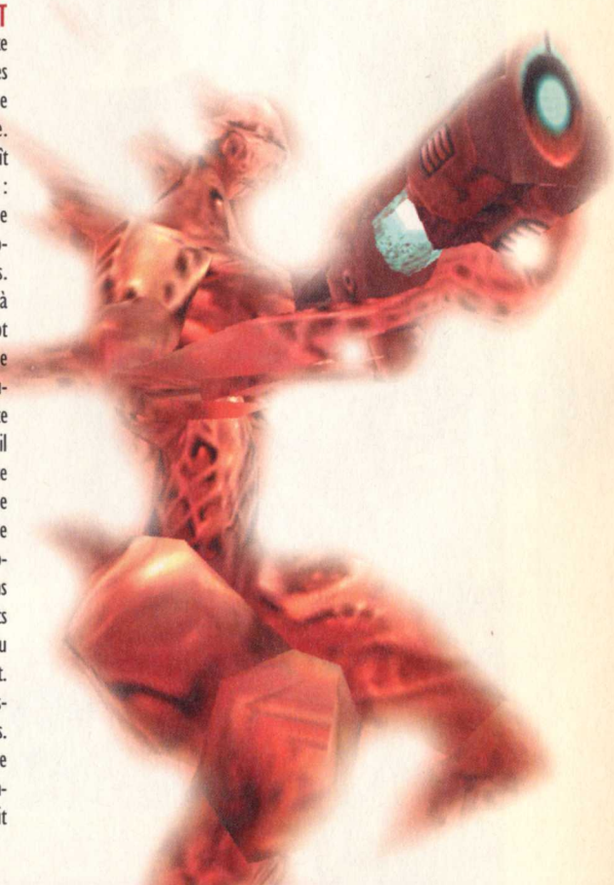
Bon, avant de rentrer dans le vif du sujet, je vais calmer le jeu comme l'ont fait les représentants d'ID Software dès le début de leur présentation. Quake III Arena ne sera pas uniquement réservé au mode Multijoueur. Il comprendra trente niveaux Solo et aura la particularité d'être composé de niveaux où l'on pourra jouer contre des bots, joués par l'ordinateur, ou encore jouer sur Internet ou en réseau local. La philosophie de Quake III, son gameplay sont concentrés sur le jeu en réseau, mais cet aspect a tellement été médiatisé que le public a rapidement pensé que ce serait une sorte de add-on ou de jeu uniquement online. La version actuelle de Quake III qui sert de test en temps réel aux développeurs est à télécharger sur le Net, elle comprend trois maps et pas de bots pour le moment, mais ça ne saurait tarder. Vous pouvez envoyer vos remarques et vos impressions concernant le jeu à ID, les développeurs en tiennent compte et font des modifs en conséquence, sans que ça leur coûte un rond et en ciblant un public de fans, dont les observations seront souvent justifiées. Tout le monde est content, c'est cool, et des fans, je peux vous dire qu'il y en a. À n'importe quelle heure, si vous cherchez à faire une partie, vous trouverez une liste de plus de 256 serveurs mondiaux de joueurs déchaînés.

QUAAAKE ! ENTRE VOUS ET NOUS C'EST UNE HISTOIRE DE GOÛT

Quake, Quake II, Quake III maintenant, certains préféraient Duke Nukem, Unreal, d'autres préfèreront Unreal Tournament qui, d'après ce que me dit Yann, est carrément canon. N'empêche, on était une dizaine dans la salle quand notre tour est venu de tâter la bête. Le mec d'ID nous demande : "y a-t-il quelqu'un qui ne connaît pas Quake dans la salle ?", éclats de rire dans l'assistance ; puis : "y a-t-il quelqu'un qui n'a pas encore joué à la bêta de Quake III ?", et là pareil, personne ne lève la main mais on rigolait moins ; je sais pas pourquoi, mais les gens d'ID étaient contents. La question était osée, la réponse les étonnait à peine. Quant à moi, j'aurais dû lever la main, Quake III, j'y avais joué au boulot dix minutes, une seule fois et, bien sûr, je m'étais fait allumer. Je n'avais pas plus accroché que ça. Si j'avais levé la main, ça m'aurait évité de me faire humilier par une jeune femme de toute beauté qui fait partie de l'équipe. Un véritable terminator du rail gun. Un sang-froid absolu, un entraînement visible, une parfaite connaissance du niveau... et moi, une soirée en boîte et trop de coktails à base de Red Bull la veille, je n'ai pas vu le jour, inutile de le préciser. Ce qui me rassure, c'est que les autres protagonistes qui ont suivi ont tous connu le même sort plus ou moins rapidement. On jouait à cinq, trois humains et deux bots. Les bots sont l'un des points forts de Quake III. Ils seront humains au point que vous pourrez leur parler et qu'ils vous répondront. J'imagine qu'ils ne vous éclaireront pas sur vos problèmes existentiels, mais vous pourrez leur donner des ordres et des infos. Impossible de savoir qui était bot et qui était humain, j'imagine que contre des bots uniquement, j'aurais pu éva-luer leur comportement mais là, dans le feu de l'action avec les humains c'était impossible.

CET ÉTÉ CHEZ QUAKE, UNE MAP ET UN LIGHTNING GUN EN CADEAU

Quake III est incomparable à Half-Life en réseau ; Half-Life est plus subtil, comporte plus de modes de jeux originaux. Quake III est plus traditionnel, on ne pourra a priori y jouer qu'en "Teamplay", "Free for all", "Tournament" et "Capture the flag". Plutôt classique donc et pourtant la magie fonctionne bien, il fait appel à d'autres

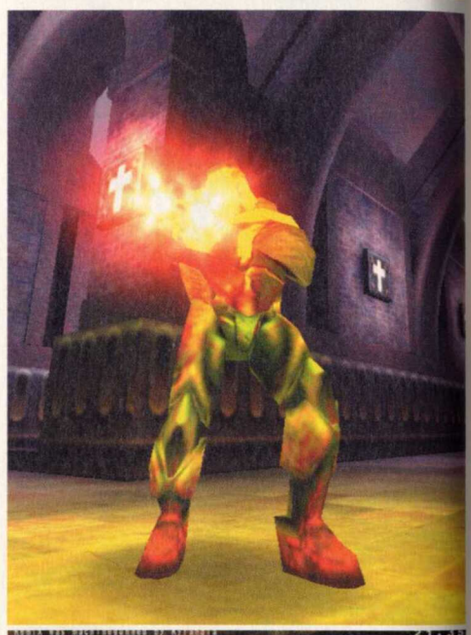


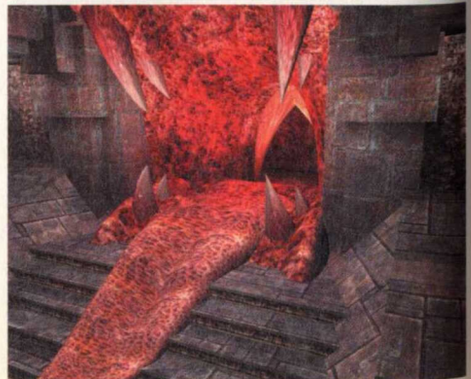
1 - Le fusil à plasma envoie des boules de couleur transparentes hallucinantes. Notez que les nuages dans le ciel sont mobiles.
2 - Là, c'est le niveau le plus original des trois disponibles actuellement ; il s'agit d'une arène dans l'espace.
3 - On voit les douilles sortir de la mitrailleuse.
4 - Les développeurs comme vous ne les avez jamais vus.

qualités de jeu, la stratégie du long terme n'est pas de mise, l'important, ce sont les réflexes. Les niveaux actuels ne sont pas assez grands (sans être non plus trop petits) pour que vous puissiez vous ennuyer plus de vingt secondes même avec quatre participants. Vous vous rappelez les puits de vent qui vous aspiraient dans Quake II ? Quake III comporte un élément qui me fait délirer. Il est omniprésent dans tous les niveaux et en particulier dans l'un de ceux dispos sur le Net actuellement : il s'agit du trampoline. C'est bête à dire mais ces zones, qui ressemblent à des cibles de tir à l'arc, vous projettent à une vingtaine de mètres de hauteur lorsque vous passez dessus et sont super jouissives : on saute et on balourde quelques roquettes sur l'endroit où l'on pense atterrir. On se surprend à faire du tir au pigeon sur les joueurs, qui volent de tous côtés. Au début, on se prend la tête parce qu'on chute fréquemment hors du niveau, on tombe alors dans l'espace. Il ne faut pas se leurrer, c'est une démonstration du modèle physique du jeu. La gravité est légèrement moindre que dans la réalité et il faut en tirer profit. Le saut est fondamental dans Quake III, vu que la plupart des armes permettent de balayer sans trop se préoccuper de la précision. Les sauts impressionnants qu'il vous sera possible de faire vous sauveront la vie plus d'une fois. En dehors de ça, c'est priorité à l'action. Les bruitages, tels que le "Quad Damage", les blessures ou au moment des sauts justement, seront familiers à ceux qui ont joué aux autres Quake, ils sont identiques. Côté armement, vous retrouverez la mitrailleuse comme arme de base en dehors des coups de poing, le Shotgun , le Rocket Launcher, le Railgun, le Plasma Gun et le Lightning Gun, qui balourde des décharges électriques. Le reste, c'est la surprise. Quake III c'est bien speed et le lance-roquettes reste l'arme de prédilection de tous les joueurs. À l'exception du mode Teamplay, il n'y a pas vraiment de place pour réfléchir, mais dieu que c'est bon et dieu que c'est beau, comme disait Balavoine.

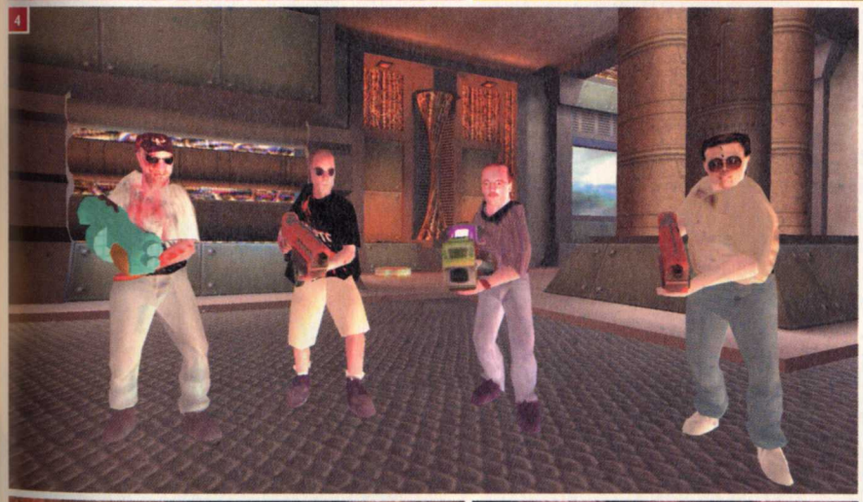
QUAAAKE, QUAND TU NOUS TIEEENS !

Jouer à Quake III rend frénétique, âmes sensibles s'abstenir, on subit des rushs d'adrénaline pure. L'action est si absorbante qu'on prend rarement le temps d'admirer les décors et les effets spéciaux, qui sont pourtant étonnants. La spécialité d'ID Software, ce sont les moteurs graphiques. Celui de Quake III, plus à l'aise en Open GL qu'en Direct 3D, tourne de manière fluide sur la plupart des bécanes grâce à un paramétrage détaillé de l'affichage. Pour peu que vous ayiez une bête de course comme certains ou certaines, avec un Pentium III et un Sony 17 pouces tout neufs, vous allez pleurer de bonheur. Les textures peuvent être compressées et si vous mettez les détails à fond en 1024 X 768 c'est le pied visuel. Les effets lumineux sont superbes, les traînées colorées des projectiles éclairent les murs et les combinaisons des joueurs d'une manière convaincante et esthétique. Pour l'instant, les seules skins disponibles sont un peu tristounettes, mais une centaine est prévue à l'arrivée. J'ai pu voir une "Female marine" peu engageante et une roller-skateuse néo-punk de toute beauté et capable de faire des sauts gigantesques. Les développeurs envisagent même de mettre des classes de personnages plus lourds, avec davantage d'armure mais se déplaçant plus lentement et d'autres plus légers et rapides mais ne pouvant pas utiliser certaines armes lourdes. Une idée intéressante si elle est bien réglée. Si Quake III c'est un nouveau moteur, une nouvelle IA, un mode Multijoueur où le "lag" sera infime quelles que soient les circonstances, dixit ID, au fond ce n'est pas une révolution... Mais goûtez-y : on devient accro très vite parce que c'est bien balancé et, rien qu'avec ce qu'on peut voir pour le moment, c'est impressionnant. Les amateurs de tactiques alambiquées en seront pour leurs frais mais la légion de joueurs qui préfèrent foncer dans le tas et les fans de la première heure seront vraisemblablement aux anges.





1:42
99
122



BATTLEZONE II

Battlezone est sorti il y a plus d'un an.
À mon sens c'était le jeu de l'année, l'accueil de la presse a été unanimement positif et un après, on en parlait encore. Alors, expliquez-moi pourquoi le public, vous, l'avez plus ou moins boudé ? Ce ne fut pas un échec commercial, avec 17.000 exemplaires vendus en France - on sait qu'un jeu s'amortit à partir de 20.000 unités vendues - mais quand même, pour un jeu de cette catégorie, j'avoue avoir été un peu surpris.
Peut-être était-il un peu en avance, trop innovateur et vous n'avez pas voulu prendre le risque, allez savoir. Ce fut donc une surprise agréable d'apprendre, lors de la présentation de Battlezone II, que Battlezone s'était vendu à plus d'un million d'exemplaires au niveau mondial, cool.
Les fans sont légion de par le monde et des centaines de sites sont consacrés à ce jeu. Josh Resnick, le président de l'équipe de développement Pandemic Studios, nous expliquait que les fanatiques étaient allés jusqu'à leur envoyer une démo de Battlezone II (oui, celui qui va sortir) où les vaisseaux étaient réalisés à partir de simples photos trouvées sur Internet !
Vous avez une idée de la vague passionnelle que provoque la prochaine sortie du second volet.

QUOI DE NEUF ?

Dans le domaine technique, tout a été revu. Battlezone II tire parti d'un nouveau moteur qui a l'air aussi efficace que le précédent, Battlezone tournait parfaitement sur un 166. Ce second opus est magnifique (j'en ai marre, à force d'utiliser autant de superlatifs pour les graphismes, je vais finir par perdre toute crédibilité...), il n'y a qu'à voir les photos pour s'en rendre compte (et encore, elles ne bougent pas, mais si vous prenez votre magazine et que vous le bougez horizontalement dans un mouvement de va-et-vient, vous aurez une idée de ce que ça donne).
L'action se déroule à nouveau dans l'espace, mais cette fois en dehors du système solaire, ce qui a permis aux designers de se laisser aller en matière de créativité.
La représentation de l'eau est stupéfiante, on voit les vaisseaux se refléter tout en provoquant des perturbations et des traînées à la surface. Les vaisseaux sont beaucoup plus variés et colorés, ils sont également plus complexes en termes de nombre de polygones.

PLUS DE FURIES ?

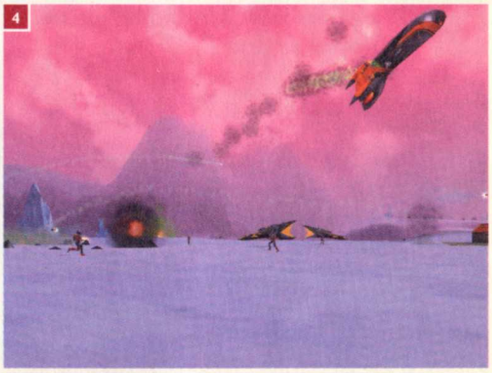
Vous finissez Battlezone II en mettant la pâtée aux aliens après vous être allié avec vos précédents ennemis, les Russes. Le scénario de Battlezone II réserve bien des surprises.
Déjà dans le premier, les retournements de situations et les nombreux coups de théâtre étaient un vrai bonheur, une vraie motivation pour voir la suite de l'histoire. Les Russes sont désormais les amis des Américains et tout va bien, si ce n'est qu'une sonde a mystérieusement disparu du côté de Pluton.
Une activité alien est détectée dans les parages et ces derniers s'avèrent être très semblables aux humains. Ils ne tardent pas à créer une faille spatio-temporelle pour venir nous menacer et vous décidez donc d'aller leur botter les fesses avant qu'ils ne recherchent une trop proche intimité.
Voilà pour le début.
Les vaisseaux aliens sont de toute beauté, ils morphent littéralement et s'articulent en se déplacant.
Les planètes sur lesquelles vous les traquerez comprennent souvent une faune indigène dont il faut tenir compte et qui s'avèrera parfois une menace.
J'ai vu des sortes de dinosaures et de rhinocéros croisés avec des yacks et des tricératops assez originaux.

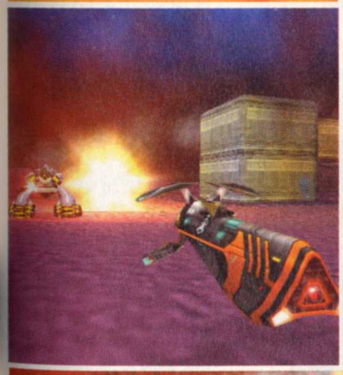
THIS IS THE RETURN OF THE SPACE COW-BOY...

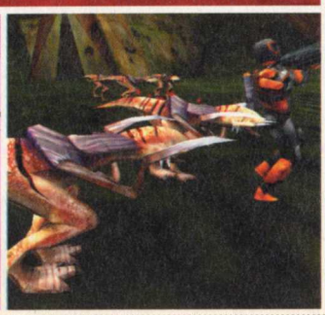
Côté gameplay, l'interface, après d'intenses polémiques internes, sera inchangée. Elle avait fait l'objet de critiques de la part de certains joueurs et d'autres, par contre, suppliaient qu'on ne touche à rien.
La construction, la gestion des bâtiments sera par contre simplifiée, une vue d'ensemble de votre territoire vous permettra de tout construire et contrôler avec une vue de haut. Battlezone II reste identique au premier dans le principe. C'est un jeu de stratégie en temps réel mais où l'on gère une base et des ressources tout en étant présent sur le terrain. On est un simple humain en combinaison à l'intérieur d'un vaisseau.
Lorsque celui-ci vient à être détruit, ou si l'on le désire, on peut s'éjecter et se retrouver à pied armé d'un simple fusil. Si l'on est tué dans cette situation, la partie est finie, on est mort. On peut par contre sniper un pilote avant de se faire repérer et lui voler son vaisseau.
Cet aspect stratégique a été développé, de nombreux joueurs se sont spécialisés dans cette technique, chourer les vaisseaux plutôt que les détruire.
Dorénavant, votre rôle à pied sera encore renforcé dans la mesure où vous pourrez accomplir des actions impossibles à bord de votre vaisseau.
Par exemple, vous voulez un tank équipé de telle ou telle arme (à noter que vos coéquipiers se serviront de toutes les armes dont ils disposent, ce qui n'était pas le cas dans Battlezone), vous devrez sortir de votre vaisseau et aller passer la commande à pied à l'intérieur de votre usine de construction. Vous aurez un engin très spécifique, mais vous risquez votre peau en allant le fabriquer. Dans les innovations, il y aura aussi la présence d'engins sur roues qui ne pourront pas passer sur certaines zones mais pourront grimper haut, ainsi que d'unités volantes. Un éditeur de cartes et de missions sera compris dans le jeu. La place me manque pour vous en dire plus mais je peux d'ores et déjà vous dire que ce titre se présente comme une valeur sûre.

Sortie prévue : Octobre 1999

1 - À gauche : l'alliance américano-soviétique, à droite les vaisseaux aliens ultra profilés.
2 - À mon avis, il va avoir chaud aux fesses, vous remarquerez que les pilotes sont beaucoup plus détaillés.
3 - Une nouvelle unité, une sorte de Walker plus léger.
4 - Une unité volante, sûrement pour le transport de troupes.
5 - Les constructeurs ressembleront à des unités de combat.
6 - L'interface n'a quasiment pas changé.







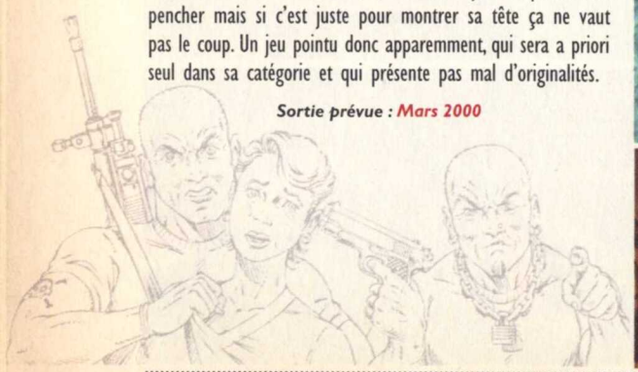
SOLDIER OF FORTUNE

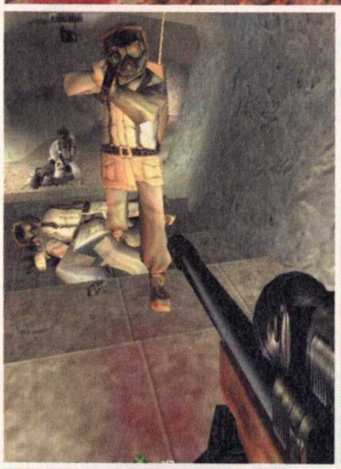
Ce titre fait parler de lui depuis un moment et il est pourtant loin de sortir puisqu'on ne pourra vraisemblablement y jouer qu'en mars 2000. Soldier of Fortune est une institution aux States, c'est un magazine suivi par tous les types qui portent un flingue et trouvent que ce n'est pas assez, rêvent de pouvoir se balader avec des mitrailleuses lourdes sur le toit de leur pick-up et de s'engager comme volontaires pour aller donner un coup de main aux forces de l'Otan au Kosovo. Bref c'est la bible des mercenaires de tous poils. Et c'est ce type de personnage que vous incarnerez dans ce jeu qui se présente comme un Doom-like et qui exploite le moteur de Quake II.

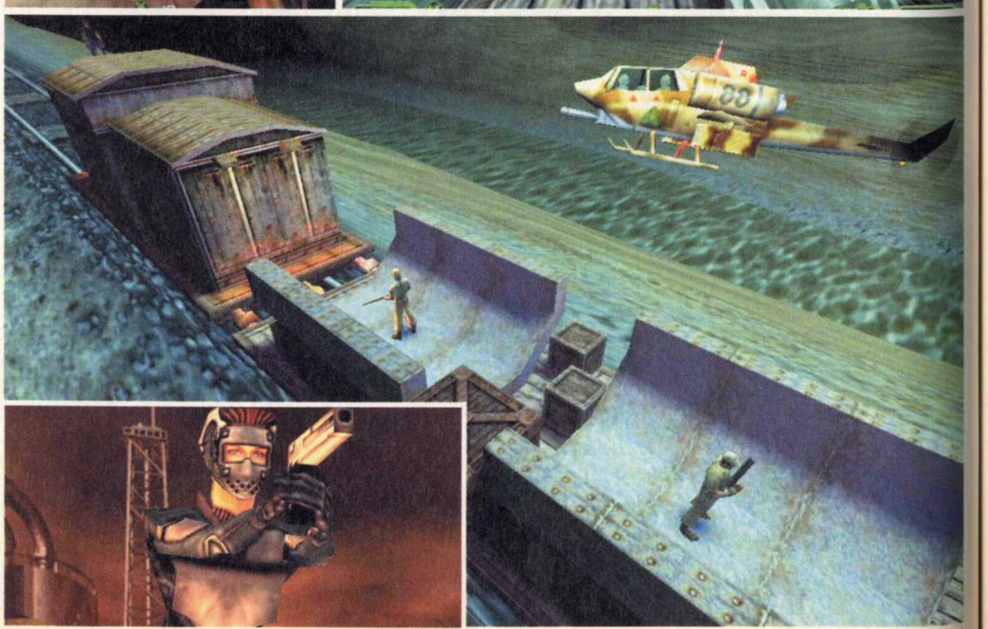
JE TUE EN BOLIVIE, JE TUE EN LYBIE ET DANS LE MÉTRO AUSSI...

Au long d'une trentaine de missions, vous allez vous tanner la couenne aux quatre coins de la planète, en Afrique mais aussi en Europe. Vous allez devoir anéantir des bases de guerilleros ou délivrer des otages pris par des terroristes, buter des skins, cool ! L'aspect stratégique est assez prononcé et il y aura donc des scénarios comportant un aspect aventure, des objets à retrouver, des documents. Il y a dans ce jeu une réelle volonté de réalisme dans la représentation des armes comme dans les effets qu'elles provoquent. Pas de fusils à plasma à l'horizon, pistolets automatiques, fusils à lunette et mitrailleuses classiques composeront l'essentiel de votre armement. Les bruitages, comme ceux qui représentent les armes, sont très convaincants. Ce que vous pourrez faire avec ces armes a laissé beaucoup d'entre nous rêveurs et quelques confrères allemands totalement choqués. Il faut dire que les ennemis auront vingt-six possibilités d'impact différentes sur le corps. Libre à vous de simplement désarmer le type à distance, il secoue alors énergiquement la main et exprime la douleur, de le blesser à l'épaule, de le neutraliser façon IRA, une balle dans chaque genou pour le voir se tordre de douleur. Vous pourrez le shooter directement à la tête parce qu'il porte un gilet pare-balles ou si vous êtes du genre sadique, réduire à néant ses espoirs de procréation en supprimant ses gonades (on le voit alors mettre les mains sur le bas du ventre et s'effondrer en gémissant, on a mal pour lui)... Le tout est accompagné de gerbes et mares de sang en tout genre, bien gore. Pour le côté stratégique, on pourra se pencher à un angle de mur comme dans Thief pour n'exposer que le haut de son corps. On pourra passer les armes d'une main à l'autre, ben oui, c'est bien joli de pouvoir se pencher mais si c'est juste pour montrer sa tête ça ne vaut pas le coup. Un jeu pointu donc apparemment, qui sera a priori seul dans sa catégorie et qui présente pas mal d'originalités.

Sortie prévue : Mars 2000







1 - La barre d'interface vous indique l'état physique et mental de vos équipiers en temps réel.
2 - La caméra vous permet de vous élever bien au-des-

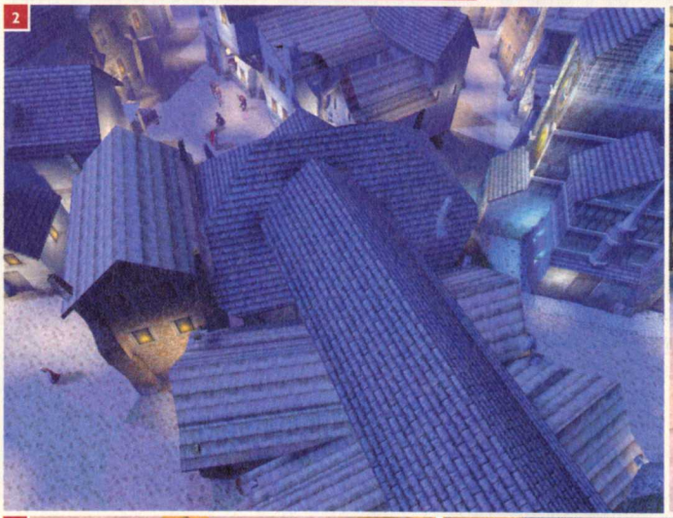
VAMPIRE

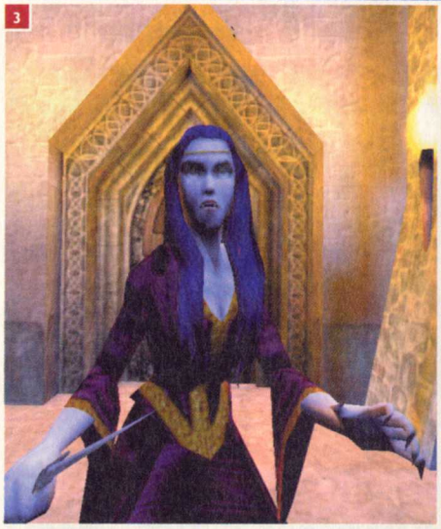
Nous vous avions déjà parlé de ce jeu il y a quelques mois, il est basé sur le jeu de plateau du même nom et comportera un système identique à celui des jeux de rôles. Vous pourrez diriger plusieurs personnages qui appartiendront à des disciplines différentes, auront des caractéristiques spécifiques qui évolueront. Le paramètre essentiel du jeu étant le degré d'humanité, en fonction de vos actes vous serez plus ou moins vampire et cruel ou humain et condescendant, à vous de voir. Si vous perdez toute once d'humanité, c'est probablement foutu pour ce qui est d'avoir une vie normale et l'effet est irréversible.

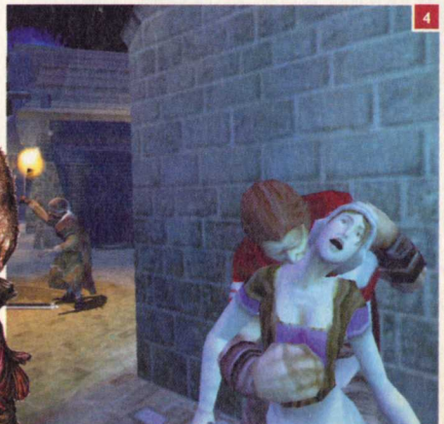
UN PEU D'HUMANITÉ DANS UN MONDE DE BRUTES

Il vous sera possible de tuer vos victimes en vous abreuvant de sang et si vous êtes sympa, vous pourrez vous contenter d'un "prélèvement" et les laisser survivre. C'est de cette manière que vous resterez "un peu humain". Contre vos ennemis, c'est une autre affaire : vous affronterez des démons sortis de l'imagination de je-ne-sais-qui, mais ce doit être quelqu'un d'assez torturé parce qu'ils ont vraiment un look sorti de nulle part. On a pu voir un énorme monstre, composé en fait d'une infinité de petits autres monstres. Très impressionnant. Le moteur du jeu permet toutes les audaces. On dirige la caméra où bon nous semble, à des dizaines de mètres au-dessus du sol jusque dans les yeux de n'importe quel personnage. Pour n'avoir jamais été à Vienne ou à Prague, ni même à New-York, je ne me permettrais pas de juger de la ressemblance, mais je peux vous dire que l'ambiance glauque est au rendez-vous. Les lumières blafardes des réverbères projettent un halo flippant, les murs sont gris, les textures riches et détaillées, pas de flou artistique. L'interface est du type "klick and kill", on peut tout faire à l'aide de la souris ou d'un mixage souris plus clavier. Graphiquement c'est de toute beauté. Le jeu se déroule du Moyen-Âge à nos jours à Prague, Vienne, Londres, New-York. Les personnages changeront évidemment de fringues et d'armes en fonction du lieu et de l'époque avec un look allant du chevalier au cœur pur et à la lame aiguisée à celui du cuir noir usé par le temps. Un mode Multijoueur vous permettra de jouer les chasseurs ou le chassé et un mode "Storyteller", maître de jeu, vous permettra de créer et de vivre votre propre aventure. Un jeu super attendu par tous les fans du jeu de plateau du même nom ; il a intérêt à être à la hauteur et, de l'avis des spécialistes, il semble être très fidèle aux règles de base. À suivre de très près.

Sortie prévue : Fin 1999







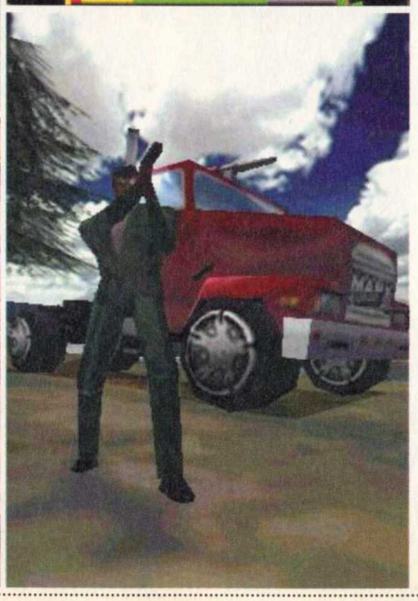
1 - La barre d'interface vous indique l'état physique et mental de vos équipiers en temps réel.
2 - La caméra vous permet de vous élever bien au-dessus de la scène.
3 - Elle ressemble à Morticia, elle est flippante et pourtant, c'est une bonne copine dans le jeu.
4 - Ça sent le sang...

DARK REIGN II

L'intelligence artificielle de Dark Reign a donné du fil à retordre à de nombreux joueurs fans de stratégie en temps réel. C'était en effet le point fort de ce titre. Dorénavant, avec Dark Reign II, il y aura d'autres éléments forts. C'est vrai, Dark Reign n'avait pas grand-chose de remarquable visuellement par rapport à la concurrence. Quant à la suite, qui se déroule historiquement avant le premier épisode, elle va sûrement faire mal. Dark Reign II est entièrement en 3D. Vous commandez vos troupes avec la possibilité de zoomer et dézoomer, de virevolter dans tous les sens. Pas question de prendre part au conflit comme dans Battlezone, mais la possibilité de voir les affrontements sous toutes les coutures vous est offerte. C'est fichtrement beau, j'ai vu l'attaque d'une base par des tanks qui faisait penser à un film de type superproduction hollywodienne. Visiblement, ils ne payent pas les effets spéciaux à l'unité, ils ont dû avoir un forfait. Tout ce qui est organique vole dans tous les sens, tout ce qui est mécanique explose en petits morceaux fumants. Les explosions et les bruitages sont très aboutis. Technologiquement, ce qui a rendu possible Dark Reign II c'est la technologie MRM, pour Multiple Rendering and Modelling. Ce qui signifie que plus vous vous approchez d'un sujet, plus il se complexifie et comporte de détails. Inversement, l'ordinateur évite de calculer des trucs pour rien et lorsque vous êtes éloigné du sujet, il est composé de moins de polygones et de couleurs. Ce sera l'un des premiers jeux à être optimisé pour le Pentium III avec l'utilisation des SIMD, "Single Instructions for Multiple Data", en gros, une longue commande avec plein d'ordres dedans au lieu de dizaines de lignes avec une instruction par ligne. Cherchez pas, ça va plus vite, ça fait trois ans que j'en entends parler et ça va être enfin exploité. En gros ça tue la gueule : lorsque vous zoomez sur une unité, vous vous rendez compte que de près elle est super détaillée comme dans n'importe quel Quake-Like ou jeu entièrement en 3D. Côté unités justement, il n'y en aura qu'une vingtaine, mais elles se révèleront très différentes. Les développeurs ont voulu éviter le foisonnement inutile d'unités différentes en apparence mais semblables à l'usage. Ajoutez à cela la gestion des saisons et des cycles du jour qui renforcent le réalisme (les unités voient moins loin de nuit ou sous la pluie) et moi je dis "ça sort quand ?". Bientôt, accrochez-vous à vos claviers et à votre banquier le temps qu'il encaissse le passage au Pentium III.

Sortie prévue : Fin 1999

INTERSTATE 82



Interstate 76 est légendaire, souhaitons longue vie à Interstate 82. Il en aura besoin parce que j'ai peur qu'il fasse partie des jeux cools et intéressants mais dont on se dit : "dommage que ce ne soit pas beau". Zack Norman, réalisateur d'Interstate qui a commis des trucs aussi célèbres que Mechwarrior II, est visiblement un joueur, c'était un vrai bonheur d'assister à sa démonstration. Mais visuellement, ce n'est pas encore ça. Je ne sais pas si le moteur du jeu évoluera - je crains d'ailleurs que non -, mais les voitures, aussi bien modélisées soient-elles, donnaient un aspect plat, sans reflet réaliste ; l'action en ville fait penser à Carmageddon 2 avec des immeubles très géométriques. Côté gameplay, ça a l'air toujours aussi sympa, sans les défauts d'Interstate 76 : des briefings de mission incompréhensibles et des armes trop puissantes qu'on finissait par choisir par défaut. Dans Interstate 82 on aura des gadgets, comme le harpon ou la bombe de peinture qui n'endommage pas la voiture ennemie mais couvre le pare-brise d'une pellicule opaque et remplit l'habitacle. On entend le pilote tousser et pester, c'est sympa. On pourra également sortir de son véhicule armé d'un flingue, pour accomplir certaines missions ou pour prendre la voiture d'un adversaire. Attendons de voir pour juger, mais si l'ensemble du jeu a l'air chouette avec des cinématiques d'enfer et une bande son de Devo, rien que ça, encore une fois ce n'est pas l'esthétique qui séduit au prime abord.

Sortie Prévue : Novembre 1999

STAR TREK

Trois produits Star Trek nous ont été présentés, oui, les trois d'affilée, pas de pause, rien, ce qui visiblement ennuyait les développeurs autant que nous puisqu'ils étaient obligés d'attendre que les autres aient fini pour se lancer. Je ne vous dis pas l'épreuve de force, hocher de la tête et garder les paupières ouvertes, je ne citerai pas de nom mais l'un des développeurs lui-même s'est écroulé endormi sous un billard après avoir fait son speech… Moi j'aime bien la vieille série, Next Gé et Deep Space 9 c'est un peu "Les feux de l'amour" dans l'espace avec des combinaisons kitsch. Mais bon, pas de polémique. J'exagère, il y a parfois de bons épisodes où il est question de problèmes métaphysiques ou philosophiques. Bon, toujours est-il qu'Activision a acheté les droits d'exploitation de la licence pour dix ans, après Interplay ce sont eux qui s'y collent. Pourquoi ? Ben, parce que ça génère un max de brouzoufs chez les Américains. Un jeu très moyen estampillé Star Trek sauvera toujours les meubles. En France, par contre, ce sont des échecs. C'est donc compte tenu de votre intérêt très relatif qu'on va résumer.

Sorties prévues : Fin 1999 - début 2000

Tiré de l'univers de Next Geneation, Armada est un jeu de stratégie en temps réel dans l'espace. Vous retrouverez tous les vaisseaux familiers de la série et vous pourrez jouer la Confédération, connue pour sa capacité à se défendre, les Klingons opiniâtres au combat, d'excellents pilotes ou les Romuliens dont le niveau technologique dépasse les deux autres clans ou les terribles Borgs. L'espace est coloré par des volutes très réussies et les vaisseaux sont bien reconnaissables ; les bruitages sont à revoir par contre, ils sont pompés sur Galaxian, ça ne nous rajeunit pas.

1

Tiré du film du même nom, Insurrection vous met dans la peau de l'enseigne Sovok, un sombre inconnu d'après Jeff. Peu importe le jeu se déroule en vue du dessus avec des caméras automatiques qui suivent l'action et changent d'angle. Il sera orienté action-aventure et mettra en scène également Picard et Data, qui vous donneront un coup de main à l'occasion.

2

C'est un jeu en vue subjective et pour cause, il exploite le moteur de Quake III. Quand on a vu Quake III, on se demande comment les mecs de Raven sont arrivés à réaliser des décors aussi aseptisés, froids et ternes. C'est un jeu d'action et le premier à être tiré de la série télévisée "Voyager". Je ne peux pas vous en dire trop vu qu'il est loin d'être fini, mais ça n'a pas l'air génial.

3

Un genre peu représenté sur PC que le jeu de basket, ou de sports d'équipe en général. Grâce au partenariat Fox Sports Interactive et Activision, c'est chose faite. NBA 2000 sera le premier titre de cette nouvelle collection. Vous y trouverez les trente-trois équipes officielles de la NBA. Tous les joueurs ont été modélisés et leur visage est reconnaissable. Des progrès ont été accomplis en matière d'animation et une banque de données vous offrira toutes les caractéristiques des joueurs avec leurs mensurations, leur carrière. Vous pourrez vendre des joueurs à d'autres équipes ou faire des échanges. Je vous ai dit que les vrais joueurs de la dernière saison avaient été modélisés ? Oui, hein, il me semble. Bon, je vous ai tout dit, alors.

1 - Star Trek Armada
2 - Star Trek Insurrection
3 - Star Trek Voyager

Sortie prévue : Octobre 1999

PC SOLUCES
Vous cherchez une ASTUCE, une SOLUCE ?
Les meilleurs jeux à gagner :
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

HUMONGOUS INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Sam Pyjam, Pouce Pouce, Marine Malice et James Renard : Ils vous attendent sur le serveur
HUMONGOUS 08 36 68 29 19

Toute l'actualité ciné, tous les horaires.
Ciné Live
Des places de ciné, des avant-premières, des K7 Vidéo et des DVD à gagner...
3615 CINELIVE

MUSIC UP!
Les chroniques des CD, les annonces des concerts. Des places de concerts, des backstages, des CD audios, des K7 vidéo et des DVD à gagner
3615 MUSICUP

CYBER PRESS PUBLISHING
Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Shadowman, le Hit de cet été arrive sur PC.
Acclaim
Pour les dernières infos, les astuces, les soluces et les concours :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 2 4 6 8

Civilization CTP et Fighter Squadron et
ACTIVISION
Tous nos derniers jeux à gagnez :
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis, toutes les solutions de ces jeux sont sur :
3615 CRYO

Attention ! Un "Duke" peut en cacher un autre !
DUKE NUKEM
Duke Nukem Forever bientôt sur le 3615 DUKE

EIDOS INTERACTIVE
Les TOMB RAIDER, SOUL REAVER, COMMANDOS et FINAL FANTASY VII, n'ont plus de secrets pour nous. Et pour vous ?
3615 EIDOS · 3615 TOMBRAIDER · 3615 FF7 · 08 36 68 19 22

GT
Discworld Noir, Driver, mais aussi la Saga d'Abe - Oddworld et les solutions pour nos autres jeux :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

KONAMI
Les solutions de Silent Hill, Castlenavia 64 et Metal Gear Solid sont disponibles sur le
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

MICROÏDS
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux MICROIDS
3615 MICROIDS - 08 36 68 88 81

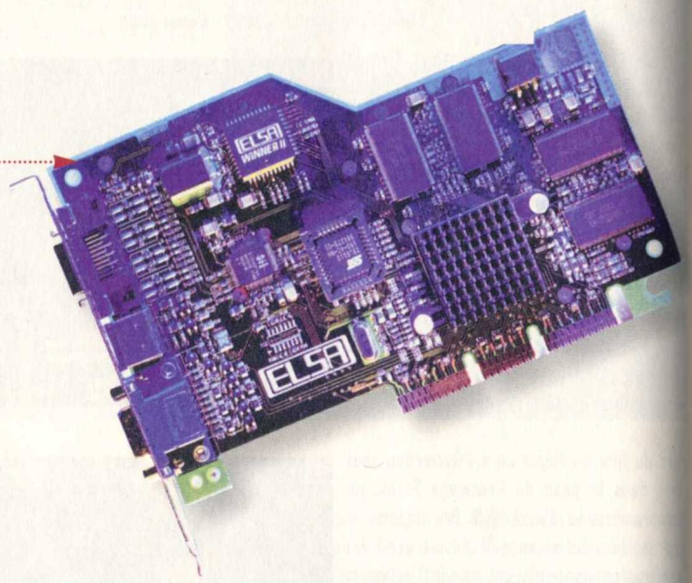
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
Apprenez à piloter avec FLY!, la nouvelle référence en simulateur de vol et à vous cacher avec Hidden & Dangerous. Astuces, solutions, concours
3615 TAKE2 - 08 36 68 57 75

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 68 : 2,23 F/min.

6 bonnes raisons de rester en vacances

$hopping

Winner II

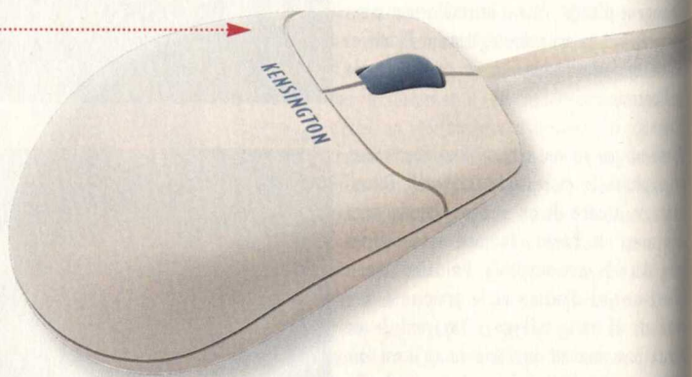


On ne connaissait pas encore ELSA, un constructeur de cartes qui fait parler de lui avec une carte accélératrice 3D, la Winner II. En fait, elle n'a de "winner" que le nom puisqu'elle est basée sur le chipset Savage4Pro de S3. Ce chipset, on le sait, n'est pas le plus véloce du marché mais il a pour lui une accélération 3D honnête pour un prix très honnête. En effet, pour environ 800 francs, on dispose d'une carte 2D/3D avec 16 Mo de SDRAM, ce qui est pour le moins intéressant. Mais si on la choisit "toutes options", pour environ 1800 francs, on a droit à 32 Mo de SDRAM et à une entrée vidéo, ce qui n'est pas négligeable. Les cartes sont livrées avec des versions démo de jeux et la version complète de Corel Draw 7 et Corel Photo Paint 7.

Constructeur : ELSA

Prix : env. 800 F (version 16 Mo), env. 1200 F (version 32 Mo) ou env. 1800 F (version 32 Mo + entrée vidéo/port PDF)

ValuMouse 3 boutons



J'aime bien Acco France car ils distribuent les produits Kensington, et ça me rappelle Miss Kensington, ce qui me rappelle qu'Austin Power 2 sort en France au mois d'octobre. Bref, en tous cas ici, ça n'a rien à voir avec l'espion mythique puisque nous avons affaire à une souris deux boutons avec une molette. Rappelons que de nos jours, il est impensable de jouer à un Quake-like, ou plutôt un Half-Life-like (c'est imprononçable, non ?) avec une souris qui ne possède pas de molette permettant de changer d'arme en un clin d'œil. Bref, c'est une souris classique tout ce qu'il y a de plus classique...

Constructeur : Kensington

Prix : env. 100 F

Modem IAM V90

Dans la série "mon modem en fait de plus en plus", voici le modem IAM V90 signé Kortex : il se propose de vous envoyer des e-mails vocaux. Plus fort, il fonctionne aussi sans ordinateur, mais là, il est un peu cher s'il fait simplement office de répondeur. Cela dit, il vous permet de récupérer vos e-mails sans PC, mais ce serait un comble puisque vous lisez PC Soluces et que vous avez donc obligatoirement un PC, mais sait-on jamais... Plus fort, vous pouvez aussi envoyer un e-mail vocal sans PC ! Il sert également de répondeur avec détection du numéro de l'appelant (pour peu que vous soyez abonné à de ce service de France Télécom) mais aussi de téléphone mains-libres. Enfin, il peut vous avertir au numéro de votre choix (celui d'un portable par exemple) de l'arrivée d'un e-mail, d'un message ou d'un fax. Sinon, il peut à l'occasion vous servir de modem 56000 bps...

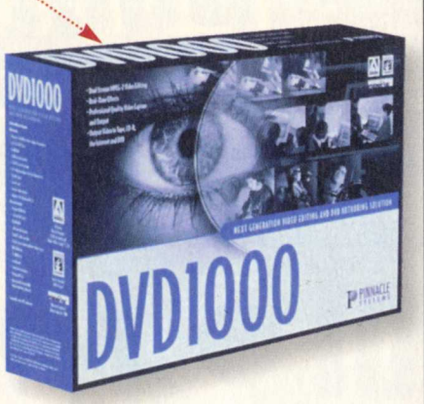
Constructeur : Kortex

Prix : env. 1400 F

DVD 1000

Je ne sais pas si vous faites du montage vidéo sur votre PC ou si vous pensez vous y mettre prochainement, mais Pinnacle System semble avoir pensé à ceux que ça intéresse. En effet, la solution DVD 1000 combine le montage MPEG 2 et la compilation DVD. Bon, je ne sais pas si vous êtes pété de thunes à ne plus savoir qu'en faire, mais si c'est le cas et si vous comptez graver des DVD, cette offre peut vous intéresser, parce qu'à moins de 30.000 francs, on ne peut pas résister à cet appel...

Constructeur : Pinnacle System
Prix : env. hors de prix



DVR-S201

Ça y est, Pioneer lance un graveur de DVD 4,7 Go, ce qui nous permettra peut-être de pirater les futurs jeux de la pas encore disponible Playstation 2. Ce graveur sera accompagné du logiciel de gravage Gear Pro DVD. À vous les "copies de sauvegardes" des films de vos potes préférés ! En effet, au lieu de payer un film 140 F en import via Internet, vous n'en aurez que pour 490 F de DVD-R 4,7 Go, sans compter les 35.000 F pour le graveur. Si vous êtes pété de thunes au point de pouvoir vous acheter la carte Pinnacle System DVD 1000, vous ne résisterez pas non plus à ce produit hors normes, non ?

Constructeur : Pioneer
Prix : env. inabordable à 35.000 F

Waterman Lara Croft

Je sais, il y a des gens bizarres, que le ridicule ne tue pas. Pour eux, Waterman a conçu un stylo à plume à peu près affreux, et un stylo à bille avec le même design hideux. Si vous êtes fan de la série Tomb Raider au point d'avoir acheté le troisième volet, n'hésitez pas, foncez sur ce goody : vous donnerez de l'argent à quelqu'un d'autre qu'Eidos, et vous ferez ainsi œuvre de charité pour un créateur de stylos dans le besoin.

Constructeur : Waterman
Prix : env. 85 F (stylo à plume) ou env. 160 F (duo plume-bille)

Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes-mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Anti-aliasing
Anti-crénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Benchmark
C'est un programme qui sert à tester les performances d'un matériel, d'un périphérique. On utilisera par exemple un benchmark vidéo pour voir la vitesse d'affichage d'une carte graphique.

Chipset
Ensemble de composants. Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénients, dont le fogging.

Dessin Bitmap
C'est un dessin composé de points (ou pixels).

Dessin vectoriel
C'est un dessin composé uniquement de lignes (vecteurs). L'intérêt de ce genre d'images, c'est qu'on peut changer leur taille (zoom ou dézoom) sans altérer le dessin d'origine. Les images vectorielles sont souvent moins belles que les images Bitmap.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Écran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

FMV
Full Motion Video (cf. scène cinématique).

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; «110 fps» signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Gameplay
C'est la jouabilité d'un jeu. C'est le plaisir de jouer immédiat grâce à une prise en main excellente, une difficulté bien dosée et une grande variété. C'est donc moins l'apparence que le fond qui détermine le gameplay d'un jeu.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

IA
C'est l'acronyme d'Intelligence Artificielle. On appelle ainsi la partie d'un programme informatique qui est chargée de simuler le rôle d'un adversaire humain. Plus l'IA est performante, plus les adversaires auront un comportement proche de celui de personnages réels.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement de couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Mhz
MégaHertz. Soit un million de Hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de textures affichées en fonction de leur distance par rapport à la «caméra». Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela évite d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

RPG
C'est l'acronyme de Role Playing Game ou jeu de rôles (JDR) en français. À l'origine, c'est une forme de jeu où des joueurs se réunissent autour d'une table pour incarner des personnages dans un univers imaginaire, sous la direction d'un maître de donjon. La version informatique du RPG consiste surtout à incarner un personnage dont on gère les caractérisitiques (qui s'améliorent avec l'expérience) et l'inventaire (où se trouvent de nombreuses armes) afin de mener une aventure où les combats ont la part belle.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

BEST OF THE BEST
HORS-SÉRIE n°4
Best of PC SOLUCES
www.pcsoluces.com
LES GUIDES ET LES SOLUTIONS DES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE
CÆSAR III - CHINE - CREATURES 2 - DUNE 2000 - GRIM FANDANGO - HALF-LIFE - JEDI KNIGHT - LANDS OF LORE - NEED FOR - RAMA - RING : L'ANNE - NIBELUNGEN - SIM CITY - TITANIC - TOMB RAI
202
des milliers de trucs et astu
LISTE DES JEUX AU DOS
JEUX P
HORS-SÉRIE n°3
Best of PC SOLUCES
www.pcsoluces.com
21 solutions complètes
• Blade Runner
• Commandos
+ de 1000 trucs et astuces pour 130 JEUX PC
LISTE DES JEUX AU DOS
automne 1998
Hors-série n°2
PC SOLUCES
Best of
LISTE DES JEUX AU DOS
PC SOLUCES
22 solutions complètes
• Age of empires
• Atlantis
• Dark eye
• Dragon lore II
• F1 Grand Prix 2
• Full throttle
• Heroes of might & magic 2
• LBA 2
• Leisure suit larry 7
• Les boucliers de quetzalcoatl
• Les chevaliers de baphomet
• Les guignols de l'info
• Lost eden
• The pandora directive
• Riven
• The curse of monkey island
• Tomb raider
• Tomb raider II
• Under a killing moon
• Versailles
• Wing commander IV
• Zork nemesis
cadeau
1 jeu complet
BUD TUCKER
IN DOUBLE TROUBLE
un des meilleurs jeux d'aventure
(détail au dos)
PLUS DE 2000
trucs et astuces pour terminer plus de
200
Best of
PC SOLUCES
36 solutions complètes
• Alerte rouge
• Alone in the dark 1
• Alone in the dark 2
• Alone in the dark 3
• Braindead 13
• Congo
• Creatures
• Caesar II
• D
• Dragon Lore
• The dig
• Evidence
• Fade to black
• Frankenstein
• Gabriel knight 2
• Goblins 2
• Goblins 3
• Golden gate killer
• Harvester
• Ishar 3
• Indiana Jones and the fate of Atlantis
• King quest 7
• L'énigme de maître Lu
• Lost in time 1
• Lost in time 2
• Loom
• Lost eden
• The secret of monkey island 2
• Myst
• Phantasmagoria
• Sam & Max
• Shivers
• Space quest VI
• Syncraft
• Warwind
• The 11th hour
DÉTAIL DES 400 JEUX AU DOS
TOUT pour terminer vos jeux !
Des milliers de trucs, codes et astuces pour
400
JEUX PC
été 1997
CADEAU
LE JEU COMPLET
BUD TUCKER
IN DOUBLE TROUBLE
2 éditeurs de fichiers pour modifier vos jeux facilement :
HEXWORKSHOP 2.54 et 2.20*
HEdit 2.1*
inclus dans le Best of N°2 : 1 jeu complet
st of PC SOLUCES
GUIDES ET SOLUTIONS
ALPHA CENTAURI - BALDUR'S GATE - COMMANDOS LE SENS DU DEVOIR - DAY OF THE TENTACLE - FALLOUT 2 - HALF LIFE (CHEATS VOS RIVAUX) - L'AMERZONE - POPULOUS À L'AUBE DE LA CRÉATION - SANITARIUM - SILVER - SIM CITY 3000 - STARCRAFT : BROODWAR - TEX MURPHY OVERSEER - TOMB RAIDER III (ASTUCES À SECRET)
202 PAGES
+ de 800 trucs et astuces pour vos
LISTE DES JEUX AU DOS
JEUX PC
été 1999

3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port)

à choisir parmi les 5.

Des dizaines de solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour des centaines de jeux PC

N°5 **+ de 800 trucs et astuces pour vos jeux**
14 solutions complètes :
Alpha Centauri - Baldur's Gate -Commandos le sens du devoir -Day of the tentacle - Fallout 2 -Half Life (créez vos niveaux) - L'amerzone - Populous à l'aube de la création - Sanitarium - Silver - Sim City 3000 - Starcraft : Broodwar - Tex Murphy Overseer - Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
14 solutions complètes :
Caesar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux**
21 solutions complètes :
Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°2 **+ 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"**
2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux
22 solutions complètes :
Age of Empires, Atlantis, Dark Eye, Dragon Lore II, F1 Grand Prix 2, Full Throttle, Heroes of Might & Magic 2,LBA 2, Leisure Suit Larry 7, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Les Chevaliers de Baphomet, Les Guignols de l'Info, Lost Eden, The Pandora Directive, Riven, The Curse of Monkey Island, Tomb Raider, Tomb Raider II, Under a Killing Moon, Versailles, Wing Commander IV, Zork Nemesis.

N°1 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
36 solutions complètes :
Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Caesar III, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden ,The Secret of Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les 3 «Best of» n° : ❑1 - ❑2 - ❑3 - ❑4 - ❑5

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 16 (page abonnement)

Nom : ..... **Prénom** : ..... **Âge** : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville** : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_| Signature obligatoire :

NOUVEAU ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Sur Internet : hhtp://www.pcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 4.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

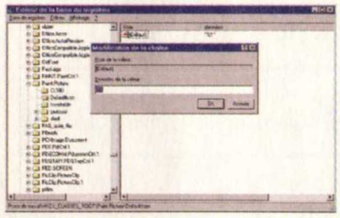
système D

Après les 196 pages du petit livre entièrement dédié à Windows qui vous était offert dans le précédent numéro, nous allons reprendre gentiment notre cadence habituelle. Le mot d'ordre est toujours le même : savoir manier Windows, se faciliter la vie et mieux comprendre son ordinateur. D'ailleurs, si des trucs ou des machins de votre système vous laissent perplexe, n'hésitez pas à m'écrire et peut-être aborderais-je le sujet ici-même.

ARIOCH
(ariochld@aol.com)

AFFICHER LES IMAGES COMME DES ICÔNES

Il est dommage que l'on ne puisse pas voir à quoi correspond une image sur le bureau sans devoir l'ouvrir. Puisque je vous en parle, vous vous doutez bien que j'ai une solution à ce problème. Mais il faut d'abord que je vous prévienne que cela ne fonctionne que pour les images au format BMP.



Ouvrez l'éditeur de la base de registres en double-cliquant sur "Regedit.exe" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Double-cliquez sur "**HKEY_CLASSES_ROOT**", "**Paint.Pictures**" et "**DefaultIcon**". Sur la partie droite de l'éditeur, vous verrez une donnée "**(Défaut)**". Double-cliquez dessus pour l'éditer. Remplacez la valeur qui s'y trouve par "**%1**".

Sortez de l'éditeur de la base de registres et ouvrez une fenêtre d'un répertoire qui contient des images au format BMP, et vous verrez à la place de l'icône habituelle une sorte d'aperçu. Bien entendu, étant donné la taille, ne vous attendez pas à un résultat exceptionnel. Toutefois, on obtient bien le résultat recherché : on trouve plus facilement une image en regardant simplement la fenêtre et non plus en étant obligé de les ouvrir une par une.

LANCER UNE APPLICATION EN ARRIÈRE-PLAN

On peut lancer une application en arrière-plan. En fait, lorsqu'elle sera chargée, au lieu de se placer au premier plan et de recouvrir les fenêtres actives à ce moment-là, ce sera le contraire. En gros, l'application se chargera et apparaîtra derrière les fenêtres actives.
Pour y arriver, appuyez sur la touche "**CTRL**" et maintenez-la enfoncée en démarrant l'application.

RESTER DANS LA MÊME FENÊTRE EN OUVRANT UN RÉPERTOIRE

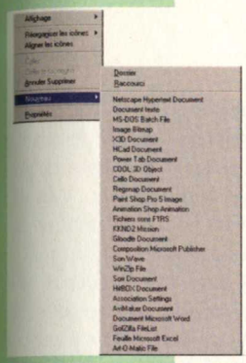
Par défaut, on ouvre une fenêtre pour chacun des répertoires sur lequel on double-clique. Rapidement, on se retrouve avec un grand nombre de fenêtres sur le bureau.
Nous avions vu au tout début de cette rubrique qu'il était possible de n'utiliser qu'une seule fenêtre. Dans les deux cas, il y a des avantages et des inconvénients. Personnellement, j'aime bien pouvoir ouvrir autant de fenêtres que je veux, et ce très rapidement. Mais il faut bien avouer que l'on ouvre parfois trop de fenêtres inutiles. Voici un truc amusant...
Au moment où vous double-cliquez sur un répertoire (dossier) ou un lecteur, appuyez sur la touche "**CTRL**" et gardez-la enfoncée. Ainsi, vous n'ouvrirez pas une nouvelle fenêtre, mais le contenu de la suivante apparaîtra dans celle qui est déjà ouverte.

FORCER LA FERMETURE D'UNE APPLICATION

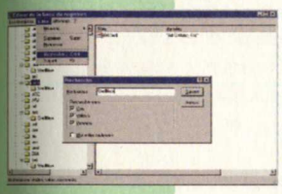
Combien de fois votre système s'est-il retrouvé bloqué à cause d'une application qui ne répond plus du tout ? Probablement souvent. Le truc que je vous propose ne marchera pas à tous les coups mais avant d'éteindre votre ordinateur, je vous conseille de l'utiliser !
Si une application ne répond plus du tout, appuyez sur les touches "**CTRL**", "**ALT**" et "**Suppr**" en même temps. Une boîte de dialogue "**Fermer le programme**" s'ouvrira. À l'intérieur, vous pourrez voir la liste de toutes les applications en train de fonctionner à ce moment-là. Choisissez l'application que vous voulez fermer et cliquez sur le bouton "**Fin de tâche**". Généralement, les applications qui posent problème sont suivies de la mention "**(Pas de réponse)**" derrière leur nom. Attendez un petit peu et vous devriez obtenir une autre boîte de dialogue qui vous expliquera que l'application ne répond plus et qu'il faut la fermer. En fait, si l'application répond normalement à Windows, elle sera fermée sans que vous ayez la boîte de dialogue dont je viens de vous parler.

EFFACER DES OPTIONS DU MENU NOUVEAU

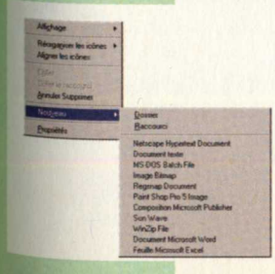
Certaines applications ajoutent une option dans le menu "**Nouveau**" au moment de leur installation. Et comme c'est souvent le cas, ces options ne sont pas retirées, et ce même si vous désinstallez correctement le logiciel. Il arrive donc assez rapidement que le menu nouveau soit totalement engorgé d'options inutiles.



Je vous rappelle qu'on obtient le menu "**Nouveau**" en cliquant avec le bouton droit à un endroit où il n'y a rien sur une fenêtre ou le bureau.

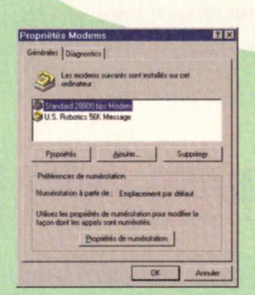


Ouvrez l'éditeur de la base de registres en double-cliquant sur "**Regedit.exe**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. Cliquez sur l'option "**Rechercher**" du menu "**Édition**". Dans la zone de saisie à droite de "**Rechercher :**", tapez "**ShellNew**" puis cliquez sur le bouton "**Suivant**". Vous trouverez alors probablement une clef "**ShellNew**". Elle se trouve normalement à l'intérieur d'une autre. Dans notre exemple, elle est à l'intérieur d'une clef qui porte le nom "**.aom**". Il s'agit de l'extension du type de fichier. Cliquez sur la clef au-dessus de "**ShellNew**" et vous devriez voir dans la partie droite de l'éditeur le nom du type de fichier dans "**(Défaut)**". Il n'y a plus qu'à l'éliminer. Pour cela, cliquez sur la clef dans laquelle il y a "**ShellNew**" et appuyez sur la touche "**Suppr**" pour l'effacer. Répétez l'opération plusieurs fois. Bien entendu, si vous avez un doute, n'effacez rien et continuez pour voir plus loin.

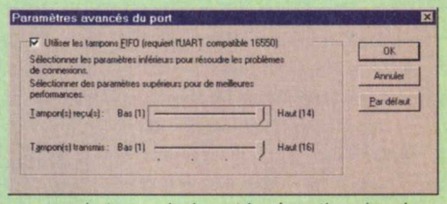


Vous obtiendrez à l'arrivée un menu beaucoup moins encombré.

AUGMENTER LES PERFORMANCES DU MODEM



Par défaut, votre modem n'est pas forcément réglé pour fonctionner au maximum de ses capacités. En fait, il est réglé automatiquement sur des paramètres qui éviteront toutes sortes de problèmes. Toutefois, il y a une marge entre les meilleures performances et les éventuels problèmes.
Ouvrez le panneau de configuration en cliquant sur le bouton "**Démarrer**" et "**Paramètres**". Double-cliquez sur l'icône "**Modems**".



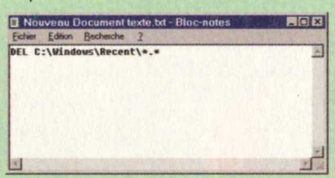
Choisissez votre modem puis cliquez sur le bouton "**Propriétés**". Sur l'écran qui suit, cliquez sur l'onglet "**Connexion**" pour faire basculer la page. Cliquez sur le bouton "Paramètres du port" pour ouvrir une nouvelle boîte de dialogue.

À cet endroit, vous allez pouvoir changer la taille du tampon pour la transmission et la réception des données. Déplacez les deux curseurs pour qu'ils soient le plus à droite de "**Haut**".
À présent, essayez votre modem. Si vous avez quelques problèmes de connexion ou de transmission, revenez sur cet écran et diminuez légèrement la taille du "**Tampon(s) reçu(s) :**". Faites un nouvel essai et en cas de problème, diminuez la taille du "**Tampon(s) transmis :**". Et ainsi de suite... Le plus souvent, en mettant les deux tampons au maximum, il n'y a aucun problème. Si vous n'avez pas de chance, il faudra jouer avec les deux paramètres jusqu'à ce que vous trouviez celui qui vous permettra de faire fonctionner au mieux votre modem.

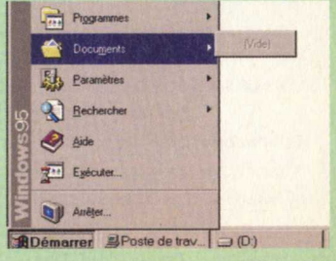
VIDER LE MENU DOCUMENT À CHAQUE DÉMARRAGE

Il y a deux numéros de cela, nous avions vu comment effacer le contenu de la corbeille à chaque fois que vous démarrez Windows. Sur le même principe, on peut effacer le contenu du menu "**Document**". Celui-ci contient les derniers documents (textes, images...) que vous avez consultés. On peut effacer ce menu mais il faut penser à le faire (fatalement) et cela requiert tout de même plus d'un clic de souris. Si vous n'aimez pas que d'autres personnes puissent savoir quels sont les fichiers que vous avez utilisés dernièrement, voici la solution pour nettoyer ce menu à chaque fois que vous allumez votre ordinateur.

Cliquez avec le bouton droit de la souris à un endroit où il n'y a rien sur le bureau de Windows. Un menu contextuel apparaît. Choisissez alors "**Nouveau**" puis "**Document texte**". Double-cliquez sur "**Nouveau Document texte.txt**" pour l'éditer avec le bloc-notes de Windows. Dans ce fichier, nous allons mettre une ligne pour chacun de vos disques durs selon cette formule "**DEL C:\Windows\recent*.***". Il est possible que vous ayez installé Windows dans un répertoire différent de "**C:\Windows**". Si c'est le cas, remplacez "**Windows**" par le nom du répertoire où vous l'avez installé.



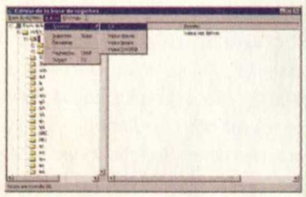
Sortez du bloc-notes et sauvegardez le fichier. Maintenant, renommez le fichier "**Nouveau Document texte.txt**" en "**VideDoc.bat**". À partir de maintenant, dès que vous double-cliquerez sur "**VideDoc.bat**", vous effacerez tous les fichiers enregistrés dans le menu "**Document**".



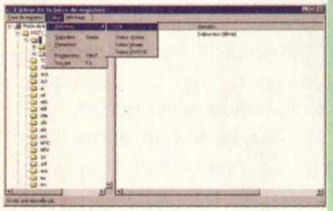
OUVRIR TOUS LES FICHIERS AVEC LE BLOC-NOTES

Beaucoup de fichiers ne sont pas reconnus par Windows. Nous en avions d'ailleurs déjà parlé dans les anciens numéros de PC SOLUCES. Parfois, ce sont des fichiers que l'on peut éditer avec le bloc-notes de Windows. Justement, l'un de nos lecteurs (Maxsaintes@aol.com) nous a envoyé ce truc. Ainsi, vous allez pouvoir double-cliquer sur n'importe quel fichier et l'ouvrir avec le bloc-notes.

Ouvrez l'éditeur de la base de registres en double-cliquant sur "**Regedit.exe**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur.



Double-cliquez sur "**HKEY_CLASSES_ROOT**" puis sur "*". Allez sur le menu "**Édition**" et choisissez "**Nouveau**" et "**Clé**". Vous obtiendrez une nouvelle clef du nom de "**Nouvelle clé #?**". Renommez-la en "**Shell**". Sélectionnez-la, et créez une nouvelle clef en choisissant "**Nouveau**" et "**Clé**" sur le menu "**Édition**". Cette fois, nous lui donnerons "**Open**" comme nom. À l'intérieur de "**Open**", nous allons créer une autre clef qui portera le nom de "**Command**". Sélectionnez la clef "**Command**" en cliquant dessus et vous verrez "**(Défaut)**" sur la partie droite de l'éditeur de la base de registres.

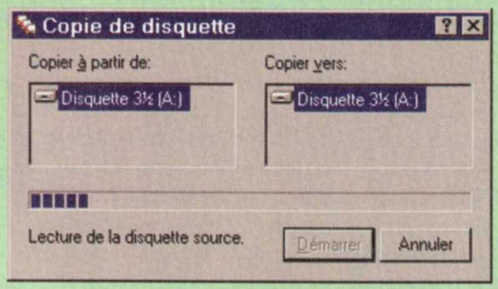


Double-cliquez sur "**(Défaut)**". Dans la zone de saisie sous "**Données de la valeur**", mettez "**C:\Windows\Notepad.exe %1**". N'oubliez pas que si vous avez installé Windows dans un répertoire différent de "**Windows**", il faudra indiquer le bon chemin.

Mais notre but n'est pas de double-cliquer sur une icône mais plutôt de pouvoir vider ce menu automatiquement et régulièrement. Copiez le fichier "**VideDoc.bat**" dans la racine de votre disque dur C:. Ensuite, cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**Autoexec.bat**" qui se trouve à cet endroit. Choisissez "**Édition**" et vous le chargerez dans le bloc-notes de Windows. Tout au début de ce fichier, ajoutez une ligne "**VideDoc**". Sortez du bloc-notes et sauvegardez les modifications.
Voilà, à chaque fois que vous allumerez votre ordinateur ou que vous relancerez Windows, vous effacerez automatiquement le contenu du menu "**Document**".

COPIER UNE DISQUETTE

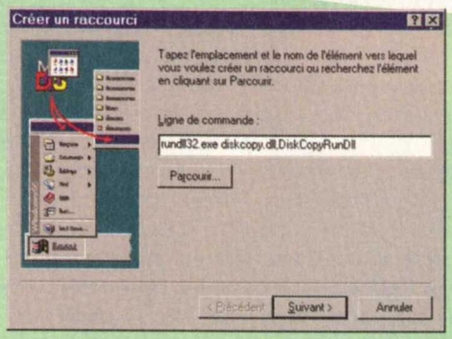
Les disquettes ne sont plus vraiment utilisées dans la distribution des logiciels. Les CD-Roms, disposant d'une capacité de stockage supérieure, les ont totalement supplantées. Pourtant, il nous arrive encore d'utiliser ces petits bouts de plastique surtout pour échanger de petits fichiers. Il est en effet plus facile d'écrire un fichier image sur une disquette plutôt que de graver un CD-Rom (si tant est que vous ayez un graveur). Certains constructeurs utilisent encore les disquettes pour distribuer, par exemple, les derniers gestionnaires de leurs matériels.



Pour copier une disquette, vous pouvez simplement recopier tous les fichiers sur votre disque dur puis tout remettre sur une autre disquette sans avoir oublié de la formater au préalable. Ce n'est pas vraiment la façon la plus rapide ou la plus simple. En fait, il est préférable d'utiliser le petit utilitaire de copie de disquette qui est contenu dans Windows. Dans ce cas, sélectionnez votre lecteur de disquettes sur le Poste de travail. Puis cliquez sur "**Copie de disquette**" sur le menu "**Fichier**".

Un écran apparaîtra alors. Vous pourrez choisir le lecteur source et celui de destination. Auparavant, les ordinateurs étaient souvent équipés de deux lecteurs de disquettes, ce qui n'est plus vraiment le cas aujourd'hui. Il est donc fort probable que vous n'ayez pas grand-chose à choisir.
Mettez la disquette que vous voulez copier dans le lecteur et cliquez sur le bouton "**Démarrer**". Le programme va mettre en mémoire tout le contenu de la disquette puis il vous demandera de mettre la disquette où il effectuera la copie. À l'arrivée, vous obtiendrez une copie conforme à la première disquette (si celle-ci n'était pas protégée contre la copie !).
On peut encore aller plus vite :
Juste en cliquant avec le bouton droit sur le lecteur de disquette. Un menu contextuel apparaîtra avec l'option "Copie de disquette".

COPIER UNE DISQUETTE D'UN SIMPLE CLIC

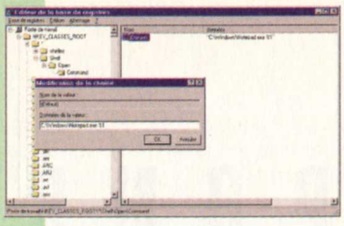


On peut créer un raccourci pour faire rapidement une copie de disquette. Ainsi, dès que vous voudrez copier une disquette, vous n'aurez qu'à double-cliquer sur une icône de votre bureau.
Cliquez à un endroit où il n'y a rien sur le bureau avec le bouton droit de la souris. Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez "**Nouveau**" puis "**Raccourci**".

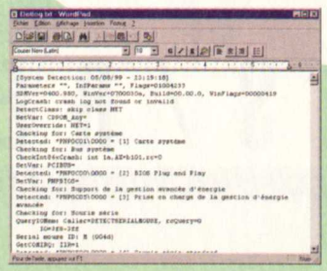
Dans la zone de saisie sous "**Ligne de commande :**", tapez "**rundll32.exe diskcopy.dll,DiskCopyRunDll**" puis cliquez sur le bouton "**Suivant >**". À la place de "**Rundll32.exe**" dans la zone de saisie sous "**Sélectionnez un nom pour le raccourci :** ", mettez un nom plus évocateur comme "**Copier disquette**". Il n'y a plus qu'à cliquer sur le bouton "**Terminer**" pour achever la mise en place de ce raccourci.

À chaque fois que vous double-cliquerez sur la nouvelle icône "**Copier disquette**", vous lancerez directement le module de copie de disquette de Widows.

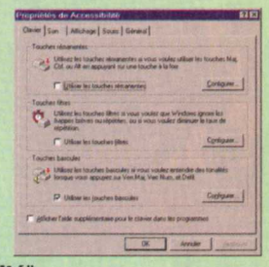
JOURNAL D'INSTALLATION



Une fois que ce sera fait, vous pourrez double-cliquer sur n'importe quel fichier qui n'est pas reconnu par Windows et il sera chargé automatiquement dans le bloc-notes ou alors dans Wordpad s'il est trop volumineux. Mais n'oubliez pas que tous les fichiers ne sont pas forcément présentés sous la forme d'un texte. C'est pourquoi vous obtiendrez bien souvent des caractères très étranges ! De plus, cette technique a un inconvénient : vous n'obtiendrez plus l'écran qui vous proposait de créer une association de fichiers. De toutes façons, si vous voulez revenir en arrière, il vous suffira de supprimer la clef "**Shell**" à l'intérieur de "**"HKEY_CLASSES_ROOT***".



Lorsque vous installez Windows, il crée automatiquement deux fichiers où il indique ce qu'il a installé et éventuellement les diverses erreurs qui auraient pu se produire. D'ailleurs, si jamais vous installez Windows et qu'une erreur survient, je vous conseille de consulter ces fichiers : vous y apprendrez probablement où se trouve le problème ou tout du moins vous obtiendrez quelques indices.
Ces deux fichiers se trouvent à la racine du disque dur (C:) et portent les noms de "**Setuplog.txt**" et "**Detlog.txt**". Pour les consulter, rien de plus simple. Double-cliquez dessus et vous les chargerez dans Wordpad (car ils seront certainement trop volumineux pour le bloc-notes de Windows).

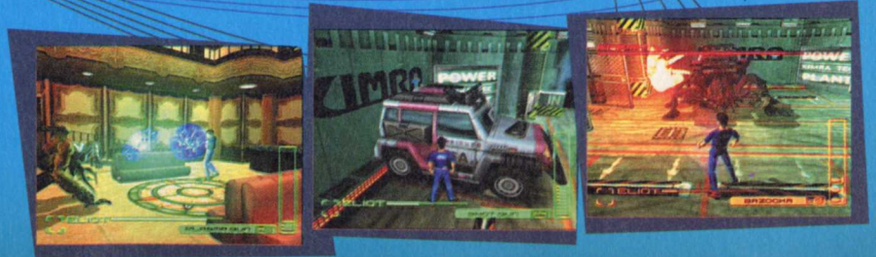


Pour peu que l'on travaille régulièrement avec du texte, il n'est pas rare d'appuyer sans faire exprès sur les touches "**Verr Maj.**" (à gauche de "**Q**") ou "**Verr Num**". Dans le premier cas, on se retrouve à taper seulement des majuscules et dans l'autre, le pavé numérique n'est plus actif. Bon, cela concerne surtout les personnes qui tapent très vite. Mais si cela vous arrive un peu trop souvent à votre goût, autant demander à votre ordinateur de vous prévenir à chaque fois que c'est le cas.
Ouvrez le panneau de configuration de Windows en vous rendant sur le menu "**Démarrer**" et "**Paramètres**". Double-cliquez sur l'icône "Accessibilité" pour ouvrir la boîte de dialogue "**Propriétés de Accessibilité**".

Cochez l'option "**Utiliser les touches bascules**" et cliquez sur le bouton "**OK**". À partir de ce moment-là, vous obtiendrez un effet sonore en appuyant sur les touches que nous avons déjà mentionnées ainsi que sur "**Arrêt défil**".

1 DREAMCAST™ + le jeu BLUE STINGER à GAGNER
sur le
3615 PCSOLUCES

lots offerts par ACTIVISION®



3615 : 2,23 F/mn.
Concours organisé du 1er au 30/09/99.
Activision est une marque déposée. Blue Stinger est une marque commerciale de Sega Enterprises, Ltd. © 1999 Sega Enterprises, Ltd.
Ce jeu a une licence exclusive pour utilisation sur Sega Dreamcast™.
Dreamcast™ disponible à la vente le 23/09/99.
Photos non contractuelles.

INCROYABLE LE COURRIER QUE J'AI REÇU CE MOIS-CI : C'EST BIEN SIMPLE, LA BOITE AUX LETTRES A EU UNE INDIGESTION. ON DIRAIT BIEN QUE VOUS ATTENDEZ LES VACANCES POUR VOUS METTRE À JOUER À FOND AU LIEU DE VOUS AÉRER...EN TOUT CAS, BEAUCOUP DE LECTEURS VONT DEVOIR ATTENDRE UN PEU POUR QUE LEURS LETTRES PASSENT DANS LA RUBRIQUE....

SOS QUESTIONS/RÉPONSES

JEFF - MONKEY3@CLUB-INTERNET.FR

RÉF. 2901 ALIEN VS PREDATOR, TOMB RAIDER 3, PILOTES

Quels sont les codes pour AvP, quelle note auriez-vous mis à Tomb Raider 3 et passez-vous sur le CD les drivers pour la carte Phœnix de Guillemot ?

Romain Eymard, Catherine Leroy

Réponse expresse : c'est vrai que sans les codes, AvP est très dur. Cependant, pour utiliser ces codes, il faut obligatoirement le patch de mise à jour (qui permet aussi de faire des sauvegardes). Ce patch est sur le CD de PC Soluces et l'on indiquera tous les codes le mois prochain. Pour Tomb Raider 3, on n'aurait pas mis plus de 83 % car c'est pas très beau, pas très intéressant, pas très original et pas très fiable... On ne met pas de drivers sur le CD pour l'instant mais je fais tout pour que cela arrive dans les prochains numéros. Le problème c'est qu'il y a des copyrights.

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)
PC SOLUCES, SOS, 6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX
(NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

RÉF.2902 CARMAGEDDON II

Je n'arrive pas à taper le code "LAPMYLOVEPUMP" pour accéder au menu des cheat codes. Aidez-moi...

David Lecomte

Réponse expresse : comme indiqué dans PC Soluces 26, ce code est difficile à rentrer car il faut avoir un timing très régulier et ne taper ni trop vite, ni trop lentement. De plus, puisque tu utilises un clavier français, il faut en fait taper : "LQP?YLOVEPU?P". En revanche, n'utilise pas la touche "Shift" pour obtenir le "?" : tape uniquement sur la touche du "?" (qui est en fait la touche ",").

RÉF. 2903 PAS PLUS DE 650 MO

J'ai un ordinateur de trois ans d'âge dont le lecteur de CD-Rom n'a pas pu lire Cæsar III car il a été gravé à plus de 650 Mo. Le problème se reproduira-t-il avec d'autres jeux ?

Christine Godard

Réponse expresse : si ton lecteur ne peut pas lire des CD de plus de 650 MO, c'est en effet un vrai problème car l'une des formes de protection actuelle des jeux consiste à utiliser des CD de plus de 650 MO ! En fait, tu pourras toujours t'en sortir en changeant ton lecteur de CD-Rom car les prix sont très bas maintenant.

RÉF. 2904 ÉGYPTE, ALERTE ROUGE

Dans Egypte, je reste bloqué devant le jeu de Sénet : comment dois-je m'y prendre ? Et pour Alerte rouge, il paraît qu'il y a des codes pour la version console et aucun pour la version PC : est-ce vrai ?

Anthony

Réponse expresse : pour Alerte Rouge, c'est exactement ça. Et pour Égypte, voilà ce que dirait Luis : le Sénet est une forme de jeu de l'oie où les dés sont remplacés par des bâtonnets ayant une valeur par face. Tu possèdes 7 pions alignés qu'il faut sortir avant ceux de l'adversaire. Le parcours se fait de gauche à droite sur la 1ère ligne, puis de droite à gauche sur la 2e ligne et encore de gauche à droite sur la 3e ligne. Pour faire avancer les pions, il faut lancer les bâtonnets en cliquant dessus. Certaines combinaisons permettent de rejouer. En passant le curseur sur les bâtonnets, tu vois de combien de cases tu peux avancer un pion. En cliquant sur un pion, il avance automatiquement sauf si sa case de destination est occupée. Chaque pion doit obligatoirement passer sur la case 26 (la cinquième en partant de la fin sur la ligne du bas) avant de pouvoir sortir. La case avec les trois traits horizontaux fait au contraire revenir les pions en arrière. Enfin, à partir de la case 26 il faut un lancer de 5 avec les bâtonnets sinon le pion dépasse la sortie et retourne au début.

RÉF. 2905 THE LAST EXPRESS, ATLANTIS

Comment se fait-il que je perde dans The Last Express au moment où le héros descend du train en gare de Vienne alors que j'ai donné l'œuf d'or au Prince en échange de l'argent pour acheter des armes à l'usage des Serbes ? Et comment résoudre le casse-tête se trouvant à l'arrière du trône dans Atlantis ?

Stéphanie Faucheux

RÉF. 2906 LANDS OF LORE III

Dans les grottes volcaniques, que faut-il faire avec les sarcophages des dragons ? Où se trouve le portail vers le monde des glaces ?

Joe Man

Réponse expresse : a priori, les sarcophages ne servent à rien, juste à te mettre dans l'ambiance (certains compagnons sont capables de déchiffrer les textes sur les sarcophages). Le portail vers le monde des glaces apparaîtra dans les bois de Galdstone, tout comme tous les autres portails.

RÉF. 2907 ROGUE SQUADRON

Quels sont les codes de ce jeu ?

Romain

Réponse expresse : dans l'écran des mots de passe, tape un des codes suivants : ACE, CHICKEN, CREDITS, DIRECTOR, GUNDARK, IAMDOLLY (vies infinies), LEIAWRKOUT, MAESTRO, TOUGHGUY.

RÉF. 2908 BALDUR'S GATE, FINAL FANTASY 8

J'ai une mega tuile car dans le chapitre 7, Sarevok est entouré des gardes et des altesses royales, ce qui l'empêche de m'attaquer. De plus, où se trouvent la corne et la griffe de Kazgaroth ? Quand sortira Final Fantasy 8 ?

Gotrunks

Réponse expresse : le fait que Sarevok soit bloqué me semblerait plus un avantage qu'autre chose car tu pourras lui tirer tranquillement dessus avec des armes de jet et des sorts magiques (évite les sorts de zone pour ne pas blesser des innocents). Normalement Sarevok fuit en se téléportant lorsqu'il est trop blessé ou que le combat dure trop longtemps. On peut acheter les reliques magiques de Kazgaroth au magicien du château de Hautes-haies. Ces reliques sont maudites mais donnent aussi de très bons avantages (surtout la corne). Enfin, Final Fantasy 8 sortira bien sur PC et en français, mais la date de sortie est pour l'instant inconnue (j'ai déjà vu tourner la version française pour console donc cela ne devrait pas tarder).

RÉF. 2909 SHADOW OF THE COMET

Que faire lorsqu'on a trouvé le calvaire dans la forêt ?

Angélique

RÉF. 2910 FALLOUT 2, CARTE 3D

Dans quel ordre activer les consoles à l'Enclave, au niveau du sol électrifié, pour atteindre l'ascenseur ? Quelle est la carte 3D au meilleur rapport qualité/prix ?

Jacky le petit écolier

Réponse expresse : les cartes 3DFX 3 ne sont pas trop chères et sont fiables.

RÉF. 2911 UPGRADE MATOS

J'ai un Pentium II 266 avec 32 Mo et une Ati Rage Pro : que faut-il changer pour améliorer la vitesse de mon PC ? Que choisir entre le Pentium III à 400 ou 500 ? En fait, j'espère avoir une machine qui ne sera pas obsolète dans 6 mois.

Un nouvel abonné

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com

VOUS CHERCHEZ UNE ASTUCE, UNE SOLUCE ?

www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com
www.pcsoluces.com

RÉF. 2516 MASTER OF DIMENSION

Pour ouvrir la porte du château du sorcier, il faut utiliser le cric récupéré dans la caisse du marin dans le "monde du détective" afin de se glisser en dessous de la porte. Pour attraper le voleur dans la "ville du gang des tigres", il faut se positionner derrière les gros bidons en face du magasin de disques et, lorsque celui-ci est derrière la voiture, attendre qu'il relève la tête et double-cliquer sur sa tête (ce n'est pas évident à faire car il faut aller très vite).

Dany

NDJeff : je crois me rappeler que pour attraper le voleur il faut peut-être double-cliquer directement sur la voiture au moment où le voleur y arrive.

RÉF. 2614 AGE OF EMPIRES

Il existe une astuce pour avoir un peu plus de 50 unités : construis 49 unités puis lance la construction de plusieurs unités dans tous tes bâtiments de production. Comme les productions en cours ne sont pas comptabilisées, tu pourras atteindre jusqu'à 70 unités si tu vas très vite. C'est pas génial mais c'est le seul truc qui marche en mode Campagne.

Darkmaster

RÉF. 2617 WING COMMANDER PROPHECY

Pour arriver à passer la mission, il faut protéger le canon plasma qui se trouve entre les flancs du Midway. Détruis les ennemis avec tes missiles sans traîner : c'est le moyen le plus rapide d'y arriver.

Stilgar le killer

RÉF.2708 LANDS OF LORE I

Tous les monstres de pierre de la mine n'ont pas un cœur. Celui au Sud-Est de la pièce au carrousel et celui à l'Ouest-Sud-Ouest de celle-ci, derrière un éboulis, devraient en avoir un. En fait, tue tous les monstres de pierre et tu finiras bien par récupérer un cœur par terre (attention, tu as peut-être déjà tué le monstre de pierre avec un cœur, alors regarde attentivement par terre).

Dom, Potiron Pourri

RÉF. 2717 FALLOUT 2

Tu peux réparer le générateur de l'ascenseur dans les grottes toxiques avec une compétence élevée en réparation (environ 80). Ensuite, utilise un Kit électrique d'ouverture de porte (il faut aussi avoir une compétence de 75 en crochetage de serrure) : on en trouve un dans un placard de la base militaire, à l'armurerie de New Reno ou bien en vente sur le Pétrolier.

Potiron Pourri, Joe Man, Darkmaster

RÉF. 2808 DARK EARTH

Pour obtenir la clé du puits de la ville haute il faut, dans la salle secrète de Rylsadhar, agir sur la lunette télescopique en mode Ombre puis Normal.

Mathieu Percot

Réponse expresse : la première chose que je ferais, c'est de passer tout de suite à 128 Mo, tout tournera bien mieux ainsi. Ensuite, change ta carte vidéo pour une 3DFX 3 : elle s'en tirera bien sur ce type de Pentium. Pour les processeurs, le Pentium III à 500 Mhz est pour l'instant hors de prix alors que celui à 400 Mhz est donné, mais il faudra que tu changes aussi de carte mère (une Abit BH6 par exemple). Enfin, malheureusement, même si tu achètes le top du top, ton PC sera toujours dépassé dans six mois (le marché évolue très vite), alors autant acheter les produits qui ont le meilleur rapport qualité/prix du moment et upgrader régulièrement. Par exemple, d'ici trois mois il y aura les nouvelles cartes mères et les nouvelles mémoires pour Pentium III qui vont encore faire monter leurs performances....

RÉF. 2912 BALDUR'S GATE

Comment faire mordre la poussière au magicien Davaëorn dans la mine des bandits ? Il n'arrête pas de se téléporter, ce qui m'empêche de le toucher.

Mathieu Percot

Réponse expresse : il y a plusieurs méthodes. Soit tu patientes un peu et le magicien finira bien par utiliser tous ses sorts magiques (il ne doit pas en avoir plus d'une dizaine), soit tu l'entoures de montres qui finiront par le bloquer, soit tu utilises tes meilleures flèches (si elles touchent, elles peuvent faire louper au magicien le lancement de ses sorts).

RÉF. 2913 CROISADES

Je suis bloqué à l'énigme 7 : comment ranger les bateaux ?

Cyril

Réponse expresse : tu dois mettre les bateaux en triangle, un devant, puis deux sur la deuxième ligne et la troisième ligne. Il faut ensuite les relier par une corde.

RÉF. 2914 ALONE IN THE DARK, THE CURSE OF MONKEY ISLAND

Où se trouve le broc qu'il faut remplir d'eau dans Alone in the dark ? Et pour The curse of Monkey Island, je ne trouve pas la tourtière et le coupe-biscuit.

Evelyne

RÉF. 2915 LES VISITEURS

Quel est le mot à faire avec les livres dans la bibliothèque ?

Minnie et Mickey

Réponse expresse : FARINE

RÉF. 2916 TOMB RAIDER II

Je suis bloqué au niveau 10 "le pont" : je n'arrive pas à atteindre le toit du bâtiment devant lequel il y a deux plates-formes dont une permet de monter sur ledit toit.

Ouhida

Réponse expresse : la méthode indiquée dans la soluce est très dure mais il existe en fait un autre chemin plus facile. Une fois sur les toits, retourne-toi pour descendre de deux niveaux jusqu'à arriver sur le toit rouillé d'un hangar. Là, tu vas au bout de ce toit, tu te retournes et tu regardes autour de toi pour voir une brèche dans le mur en contrebas. Laisse-toi tomber en t'accrochant, puis déplace-toi latéralement et remonte dès que tu peux. Retourne-toi ensuite et saute avec élan dans la caverne en face. Suis le chemin dans la caverne : tu arrives à un point de vue qui surplombe les toits et tu n'as plus qu'à sauter dessus....

RÉF. 2917 MASTER OF DIMENSIONS

Comment battre le "Gang des tigres" et comment ouvrir la porte ronde dans le labyrinthe du château du sorcier ?

Dany

Réponse expresse : pour battre le chef du gang, il faut le couper à coups de disque d'or (on trouve le disque d'or dans la réserve du magasin de disques en utilisant un aimant. On peut entrer dans la réserve si on donne les lunettes au marchand du magasin de disques). Pour la porte ronde, regarde l'inscription sur la pièce dans ton inventaire : elle porte le chiffre 532. Cela signifie que pour ouvrir la porte, il faut pousser le bouton droit 5 fois, le bouton gauche 3 fois puis le bouton droit 2 fois.

TRICHE

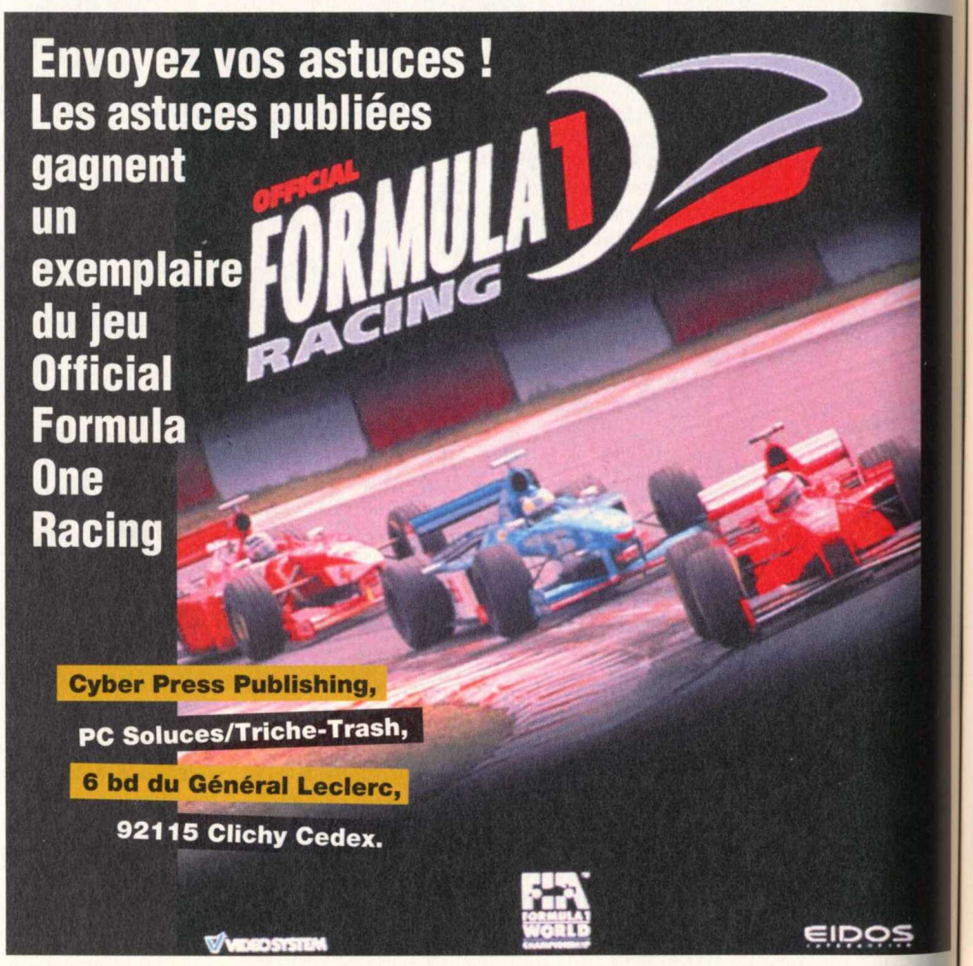
Me voilà rentré de vacances.

La reprise est plutôt difficile... Comme d'habitude ! Mais heureusement, mon travail, si on peut l'appeler ainsi, m'apporte souvent son lot de bonnes surprises. C'est ainsi que j'ai pu jouer à Street Wars, Star Wars : Racer, etc. Et bien entendu, j'ai trouvé des astuces pour chacun d'eux. Astuces que vous trouverez dans les pages qui suivent.

À présent, j'ai un message personnel à faire passer. J'ai égaré l'adresse de Jérôme Philippon, qui nous avait donné une astuce pour Commandos : Le sens du devoir. Jérôme, s'il te plaît, contacte-nous pour nous donner ton adresse postale. Merci !

Pour terminer, je vous rappelle que j'offre un jeu pour les astuces que vous m'envoyez et qui seront publiées. Mais inutile de recopier ce que l'on trouve sur Internet ou ailleurs. Moi aussi je m'y promène et donc, je les ai déjà ! De plus, n'oubliez pas de mettre votre adresse, sinon pas de jeu !

Arioch (ariochld@aol.com).



TRASH

BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST

CHEAT CODES

Tout comme pour BALDUR'S GATE, la première des choses à faire pour que les Cheat Codes fonctionnent, c'est de modifier le contenu du fichier d'initialisation du jeu. Ouvrez le répertoire du jeu et double-cliquez sur le fichier "**Baldur.ini**". Il sera alors ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows. À l'intérieur de ce fichier, cherchez une ligne "**[Game Options]**". Juste en dessous de cette ligne, ajoutez une autre ligne où vous inscrirez "**Cheats=1**". S'il y a déjà une ligne "**Cheats=1**", n'ajoutez rien. Fermez le bloc-notes et on vous demandera si vous voulez sauvegarder les modifications. Bien entendu, acceptez de faire la sauvegarde puis chargez le jeu.
À présent, pendant une partie, vous pouvez appuyer sur les touches "**CTRL**" et "**TAB**" en même temps pour afficher une petite zone de saisie en bas de l'écran. C'est là où vous pourrez taper les codes qui suivent. Pour faire disparaître cette zone de saisie, il faut taper de nouveau sur les touches "**CTRL**" et "**TAB**".

Tapez le code "**CLUAConsole:CreateItem("xxx")**". Le "**xxx**" devant être remplacé par l'un des noms suivants en fonction de l'objet que vous voulez avoir. Par exemple, tapez "**CLUAConsole:CreateItem("SW1H15")**" pour obtenir un cimeterre de glace + 3. La liste qui suit ne contient que les nouveaux objets inclus dans l'extension du jeu. Si vous voulez avoir la liste complète, il faudra vous reporter aux précédents numéros de PC SOLUCES (numéros 26 et 27).

AMULETTE
AMUL17 - Amulette de néphrite.

BRACELETS ET GANTELETS
BRAC11 - Bracelets-liens (maudit).

CAPES ET ROBES
CLCK20 - Cape de bouclier.
CLCK21 - Cape sacrée.
CLCK22 - La Cape de Shandalar.

ARMURES
LEAT09 - Armure de cuir +3.
LEAT10 - Armure de peau.
PLAT08 - Armure de plates +3.

BÂTONS
STAF05 - Bâton de contrecoup.
STAF06 - Bâton masse.
STAF07 - Bâton épieu + 2.
STAF08 - Bâton + 3.

EPEES
SW1H18 - Épée de Baldurien.
SW1H19 - La vengeance du vampire (maudit).
SW1H20 - Cimeterre.
SW1H21 - Épée courte.
SW1H22 - Cimeterre + 1.
SW1H23 - Cimeterre + 2
SW1H24 - Épée longue + 1, langue de feu.
SW2H07 - Épée à deux mains + 3.
SW2H08 - Épée à deux mains + 2.

DAGUES
DAGG09 - Dague d'argent antiloups.
DAGG10 - Dague voleuse d'âme.

MARTEAUX DE GUERRE
HAMM04 - Marteau de guerre + 1,+ 4 contre les humanoïdes géants.

OBJETS DIVERS
MISC1A - Bouteille de vin.
MISC1B - Couteau de table Baldurien.
MISC1C - Cartes maritimes.
MISC1D - Corps d'Evan.
MISC1E - Livre de sorts de Dradeel.
MISC1G - Poupée de Farthing.
MISC1H - Mailloche à gong.
MISC1I - Fleurs de belladone.
MISC1J - Pierre précieuse scintillante de type beljurite.
MISC2A - Pierre-sésame de Doppleganger.
MISC2B - Pierre-sésame de sortie du niveau 1.
MISC2C - Pierre-sésame d'Islanne.
MISC2D - Pierre-sésame de Kiel.
MISC2E - Pierre-sésame de Fuernébol.
MISC2F - Pierre-sésame de téléportation.
MISC2G - Pierre-sésame de sortie du niveau 2.
MISC2H - Pierre-sésame de Shandalar.
MISC2I - Fausse pierre-sésame.
MISC2J - Fausse pierre-sésame.
MISC2K - Pierre-sésame de boussole.
MISC2L - Pierre-sésame d'os.
MISC2M - Pierre-sésame runique des nains 1.
MISC2N - Pierre-sésame runique des nains 2.
MISC2O - Mèche de cheveux de Kirinhale.
MISC2P - Harpe de Greagan.
MISC91 - Raisin.
MISC92 - Interrupteur de moteur.
MISC93 - Clef étrange.
MISC94 - Tête de maillet.
MISC95 - Manche de mailloche.
MISC96 - Peladan.
MISC97 - Bière Baalor de Tranion.
MISC98 - Gobelet de Durlag.
MISC99 - Armure de plates (maudit).

PARCHEMINS ET SORTS
SCRL5A - Domination mentale.
SCRL5B - Harmonie défensive.
SCRL5C - Protection contre la foudre.
SCRL5D - Protection contre le mal dans un rayon de trois mètres.
SCRL5E - Force du champion.
SCRL5F - Ordres chaotiques.
SCRL5G - Délivrance de la malédiction.
SCRL5H - Émotion.
SCRL5I - Maléfice supérieur.
SCRL5J - Sphère résiliente d'Otiluke.
SCRL5K - Armure spirituelle.
SCRL5L - Métamorphose d'autrui.
SCRL5M - Métamorphose.
SCRL5N - Domination.
SCRL5O - Immobilisation des monstres.
SCRL5P - Chaos.
SCRL5Q - Débilité mentale.
SCRL5R - Journal d'Andris.
SCRL5S - Parchemin de Dezkel.

Certains caractères ne correspondent pas à notre clavier normal. Donc, pour que cela soit plus simple, voici l'équivalent des caractères pour lesquels il y a un problème :

"**(**" - "**SHIFT**" et "**9**"
"**)**" - "**SHIFT**" et "**0**"
"**:**" - "**SHIFT**" et "**$**"
"**"**" - "**SHIFT**" et "**2**" (touche à gauche de "**1**" et au-dessus de "**TAB**")

HEAVY GEAR 2

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit "**2**" qui se trouve au-dessus de "**TAB**" et à gauche de "**1**". Vous pourrez alors taper l'un des codes suivants :

set camti - Invincibilité.
set mission - Permet de finir le niveau en cours.

CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE

ACCÉDER À TOUTES LES CAMPAGNES

Normalement, on ne peut pas accéder aux campagnes tant que l'on n'a pas effectué celle d'initiation. Si vous n'y arrivez pas ou que vous voulez tout simplement aller voir plus loin sans attendre, voici un moyen. Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur ("**C:\Program Files\Cryo\Lune Noire**"). À l'intérieur, il y a un sous-répertoire "**Ini**". Double-cliquez dessus pour l'ouvrir. Il y a là un fichier "**Configuration.ini**". Double-cliquez dessus et il sera ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows. Vous verrez alors une suite de nombres. Modifiez seulement celui qui se trouve sur la première ligne. Ne touchez surtout pas aux autres car ils correspondent aux paramètres du jeu en fonction de vos choix (résolution d'écran, niveau sonore de la musique...). Donc, sur la première ligne, remplacez le nombre par un "**1**". Normalement, cela doit être un "**0**" au départ. Sauvegardez la modification et sortez du bloc-notes. Rechargez le jeu et vous pourrez à présent accéder à toutes les campagnes.

CHANGER LES PARAMÈTRES DES CAMPAGNES

Il est possible de modifier les paramètres de départ des campagnes du jeu. Cela veut dire que ces modifications ne seront prises en compte qu'au début d'une nouvelle campagne et pas si vous chargez une sauvegarde qui aurait été faite avec les anciens paramètres.

Donc, ouvrez le répertoire "**Ini**" qui se trouve à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur ("**C:\Program Files\Cryo\Lune Noire**"). Vous trouverez plusieurs fichiers, mais voici la liste de ceux qui nous intéressent :

Campagne Initiation - **Variables.txt**
Campagne Lumière (Débutant) - **VariablesDebutLumiere.txt**
Campagne Empire (Expert) - **VariablesDebutEmpire.txt**
Campagne Justice (Confirmé) - **VariablesDebutJustice.txt**
Campagne Lune Noire (Vétéran) - **VariablesDebutLuneNoire.txt**

Je vous conseille de faire une copie de ces fichiers avant de les modifier. Ainsi, si jamais un problème se produit, il vous sera toujours possible de tout remettre dans l'ordre.
Pour modifier l'un de ces fichiers, il suffit simplement de double-cliquer dessus. Il sera alors chargé automatiquement dans le bloc-notes de Windows.

À l'intérieur, on peut trouver des noms de variables suivis de deux chiffres. Pour obtenir tous les bâtiments au maximum dans votre château, il suffit de remplacer les deux chiffres qui suivent les paramètres suivants par deux "**3**".

NiveauChateau
NiveauDonjon
NiveauBaraquement
NiveauForge
NiveauScierie
NiveauEcurie
NiveauSalleArmes
NiveauAmbassade
NiveauTourMagiciens
NiveauLieuCulte
NiveauRepaireTenebres

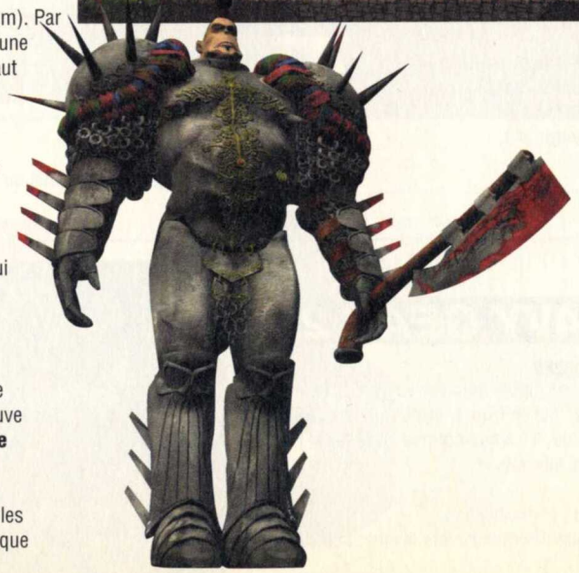
En fait, on peut mettre deux chiffres qui vont de "**0**" (pas d'installation) à "**3**" (le maximum). Par exemple, si vous avez "**NiveauForge 0 0**", il suffit de mettre "**NiveauForge 3 3**" pour qu'une forge soit ajoutée à votre château et qu'elle soit développée au maximum. Toutefois, il faut savoir que le niveau des installations est intimement lié au niveau du château lui-même ("**NiveauChateau**"), il est donc préférable de le mettre lui aussi au maximum.

Ensuite, vous pouvez faire la même chose en ce qui concerne le niveau des créatures ou d'autres paramètres, comme la vitesse des cavaliers ou la puissance de la mana de vos lanceurs de sorts.

Vous pouvez aussi modifier de la même façon le fichier "**VariablesEscarmouche.txt**" qui correspond au mode de jeu Escarmouche. Toutefois, c'est bien moins intéressant car la plupart des paramètres sont déjà au maximum.

CAPTURE D'ÉCRAN

À tout moment pendant une partie, vous pouvez appuyez sur la touche "**I**" pour faire une capture d'écran. L'image sera alors stockée dans le répertoire "**ScreenShots**" qui se trouve dans celui où vous avez installé le jeu sur votre disque dur ("**C:\Program Files\Cryo\Lune Noire**"). Les images sont sauvegardées au format TGA et portent le nom "**BlackMoon_Screen***.tga**".
Faites attention car ce type d'image prend beaucoup de place, je vous conseille donc de les effacer une fois que vous n'en avez plus besoin. Ce serait bête de gâcher de l'espace disque inutilement !



STAR WARS : RACER

CHEAT MODE

Allez voir Watto. Il s'agit du personnage qui tient la boutique où vous pouvez acheter de nouvelles pièces pour votre appareil. Choisissez une pièce à acheter pour vous retrouver sur l'écran où vous pouvez choisir d'acheter ou d'annuler la vente. À cet endroit, appuyez en même temps sur les touches "**F4**", "**4**" et "**SHIFT**". Vous obtiendrez 1000 Truguts supplémentaires. Vous pouvez faire cela seulement cinq fois. Tout du moins, c'est de la théorie. En effet, une fois que vous l'avez fait cinq fois, si vous quittez le jeu puis que vous le chargez de nouveau, vous pourrez encore réutiliser cette astuce cinq fois !

SILVER

COFFRES INVISIBLES

Deux nouveaux emplacements de coffres :
Le premier est dans la salle où l'on recupère le collier qui permet la détection de ceux-ci.
Vous trouverez l'autre à Metalon, dans la salle de la clef en demi-lune.
SEGONDS Didier (didier.segonds@fnac.net)

ED HUNTER

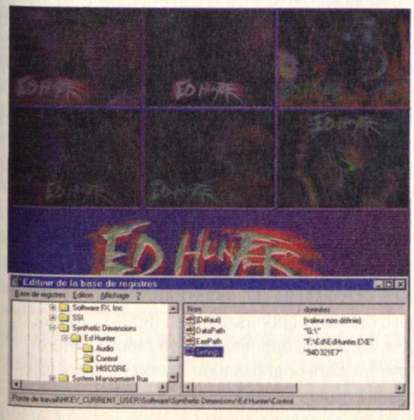
CHOISIR LE NIVEAU DE DÉPART

Ce jeu est relativement répétitif et ennuyeux, de plus il est très difficile. Je doute que nombre de personnes qui auront acheté le jeu puissent voir tous les niveaux. Dommage car pour les fans du groupe, il y a pas mal de scènes cinématiques sympathiques, ainsi qu'un grand nombre de clins d'œil aux groupes (une horloge qui indique "**11:58**" pour "**2 MINUTES TO MIDNIGHT**" par exemple). Voici donc un moyen d'arnaquer le jeu.

Pour cela, il faut éditer la base de registres de Windows. Ouvrez le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur et cherchez un fichier "**Regedit.exe**". Double-cliquez dessus et vous lancerez l'éditeur de la base de registres. Ensuite, double-cliquez sur "**HKEY_CURRENT_USER**", ce qui ouvrira une nouvelle section sur l'arborescence. Cliquez sur les clefs dans cet ordre pour développer à chaque fois l'arborescence : "**Software**", "**Synthetic Dimensions**", "**Ed Hunter**" et "**Control**". Vous devriez voir sur la partie droite de l'éditeur une valeur "**Settings**". Si ce n'est pas le cas, il faut en créer une. Pour cela, cliquez sur "**Control**" puis allez sur le menu "Edition" et choisissez "**Nouveau**" puis "**Valeur chaine**". Vous obtiendrez une valeur du nom de "**Nouvelle Valeur #?**", changez le nom en "**Settings**". Bien entendu, s'il y avait déjà une valeur "**Settings**", n'en créez pas une nouvelle. À présent, double-cliquez sur "**Settings**" pour l'éditer. Et entrez l'une des deux valeurs suivantes :

97F4E2B8 - Permet d'accéder aux cinq premiers niveaux.
94D321E7 - Permet d'accèder aux six premiers niveaux.

Cela fait, fermez l'éditeur de la base de registres et chargez le jeu. Lorsque vous commencerez une partie, vous obtiendrez un nouvel écran qui vous permettra de choisir le niveau que vous voulez. À première vue, il n'est pas possible d'accéder aux septième et huitième niveau (Quatre cavaliers de l'Apocalypse) de cette manière.
Toutefois, vous trouverez sur notre CD-Rom un programme qui vous permettra de tricher et de ne plus perdre de vies !



F22 LIGHTNING 3

CHEAT CODES

Appuyez sur les touches "**CTRL**" et "**ENTREE**" en même temps et une fenêtre "**Command code :**" fera son apparition. Vous pourrez alors taper l'un des codes qui suivent. D'ailleurs, en voyant les codes, on peut savoir tout de suite que les programmeurs du jeu sont des fans de Mulder et Scully.

TRUST NO ONE - Invulnérabilité.
THE TRUTH IS OUT THERE - Munitions infinies.
FIGHT THE FUTURE - Affiche "Loadout restored" et remet votre armement au maximum.
BLACK OIL - Remet votre carburant au maximum.
I WANT TO BELIEVE - Impossibilité de s'écraser.
THIS ISNT HAPPENING - Affiche "Systems restored" et répare les dégâts.
GHOSTPIT - En vue extérieure, votre avion est invisible, ne laissant apparaître que le pilote ! En vue Internet, vous n'avez que les informations du HUD.

HIDDEN AND DANGEROUS

CHEAT CODES

La première chose à faire, c'est de taper un code pour activer l'utilisation des Cheat Codes. Pour cela, sur le menu de sélection de la campagne, tapez le code "**IAMCHEATER**". Si vous le tapez correctement, vous devriez entendre un clic. Ensuite, vous pourrez utiliser les codes suivants pendant le jeu ou sur les menus en fonction de leurs effets.

ALLITEMS - Donne toutes les armes et objets.
GOODHEALTH - Remet les points de vie au maximum pour le soldat sélectionné.
KILLTHEMALL - Élimine tous les soldats ennemis.
OPENALLDOOR - Ouvre les portes fermées.
NOHITS - Vos personnages ne se font plus toucher.
RESURRECT - Fait revivre un soldat mort (il faut que ce soldat soit sélectionné !).
LARACROFT - Le visage du soldat sélectionné change pour laisser apparaître celui d'une femme avec une queue de cheval.
FUNNYHEAD - Les têtes des personnages apparaissent en plus grand.
GAMEDONE - Mission accomplie.
GAMEFAIL - Échec de la mission.
SHOWTHEEND - Permet de voir la fin du jeu.
PLAYERCOORDS - Affiche les coordonnées du soldat sélectionné.
DEBUGDRAWVOLUMES - Active ou désactive la vision des volumes en fil de fer.
DEBUGDRAWWIRE - Active ou désactive l'affichage du jeu en mode fil de fer.
ENEMYF - Place la caméra sur un soldat ennemi devant vous.
ENEMYB - Place la caméra sur un soldat ennemi qui se trouve derrière vous.
QUICKLOAD - Charge une sauvegarde la mission sélectionnée (s'il n'y en a pas, on commence la mission sans aucun soldat).

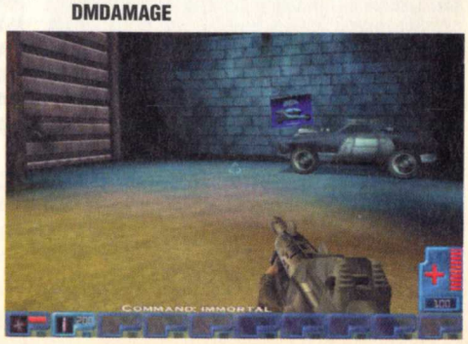
REDLINE

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur les touches "**G**", "**O**" et "**D**" en même temps. Vous devriez alors voir apparaître en bas de l'écran un message "Command:!" et il vous sera alors possible de taper l'un des codes suivants :

IMMORTAL - Active l'invulnérabilité.
MORTAL - Désactive l'invulnérabilité.
CAMERA - Vue à la troisième personne lorsque vous n'êtes pas dans un véhicule.
ALLAMMO - Munitions infinies lorsque l'on n'est pas dans un véhicule.
TARGETS - Système de visée lorsque l'on n'est pas dans un véhicule.
RADAR - Permet d'obtenir un radar lorsque l'on n'est pas dans un véhicule.
CW - Donne toutes les armes lorsque l'on est dans un véhicule.
CA - Donne toutes les munitions lorsque l'on est dans un véhicule.
STONEAGE - Fait disparaître la carrosserie du véhicule.
CAROFF - Fait disparaître le conducteur du véhicule.
CARFLIP - Retourne la carrosserie pour mettre l'avant à l'arrière et inversement.
CARREVERSE - Retourne la carrosserie pour mettre le haut vers le bas et inversement.
WHEELSOFF - Active ou désactive l'affichage des roues.

Vous pouvez aussi essayer les deux codes suivants mais ils ne fonctionnent pas avec toutes les versions du jeu : **RETICLE**
DMDAMAGE



KINGPIN

CHEAT CODES

Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**Kingpin.exe**" et choisissez l'option "**Créer un raccourci**" sur le menu contextuel. Vous obtenez alors un nouveau fichier du nom de "**Raccourci vers Kingpin.exe**". Cliquez dessus avec le bouton droit et choisissez "**Propriétés**". Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet "**Raccourci**". Ensuite, après le nom du programme qui se trouve à droite de "**Cible :**", ajoutez "**+developer 1**". Faites attention, il faut qu'il y ait un espace entre "**Kingpin.exe**" et "**+developer 1**". Une fois que c'est fait, cliquez sur "**OK**" et votre raccourci est prêt à lancer le jeu de manière à ce que vous puissiez utiliser les Cheat Codes. Double-cliquez sur "**Raccourci vers Kingpin.exe**" pour démarrer le jeu. Ensuite, pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit "**2**" qui se trouve au-dessus de "**TAB**" et à gauche de "**1**". Vous pourrez alors taper l'un des codes suivants :

IMMORTAL - Invincibilité.
NOCLIP - Active ou désactive le Clipping (permet de passer à travers les murs).
GIVE CASH x - Donne "x" argent. "x" doit être remplacé par un nombre de votre choix.
GIVE HEALTH - Remet les points de vie au maximum.
GIVE ALL - Donne tous les objets.
GIVE WEAPONS - Donne toutes les armes.
GIVE AMMO - Donne toutes les munitions.
GIVE WATCH - Donne la montre.
GIVE BATTERY - Donne la pile.
GIVE WHISKEY - Donne le whisky.
GIVE FUSE - Donne le fusible.
GIVE FLASHLIGHT - Donne la lampe.
GIVE HELMET ARMOR - Donne le casque.
GIVE JACKET ARMOR - Donne le gilet pare-balles.
GIVE LEGS ARMOR - Donne le pantalon pare-balles.
GIVE ARMOR - Donne toutes les protections.
GIVE SMALL HEALTH - Petite trousse de soins.
GIVE LARGE HEALTH - Grande trousse de soins.
GIVE ADRENALINE - Donne de l'adrénaline.
GIVE CROWBAR - Donne le pied de biche.
GIVE PISTOL - Donne le pistolet.
GIVE SHOTGUN - Donne le fusil.
GIVE TOMMYGUN - Donne la mitraillette.
GIVE HEAVY MACHINEGUN - Donne la mitrailleuse.
GIVE GRENADE LAUNCHER - Donne le lance-grenades.
GIVE BAZOOKA - Donne le bazooka.
GIVE FLAMETHROWER - Donne le lance-flammes.
GIVE BULLETS x - Donne "x" balles pour le pistolet. Le "x" doit être remplacé par un nombre de votre choix.
GIVE SHELLS x - Donne "x" balles pour le fusil. Le "x" doit être remplacé par un nombre de votre choix.
GIVE 308CAL x - Donne "x" cartouches pour la mitrailleuse. Le "x" doit être remplacé par un nombre de votre choix.
GIVE GRENADES x - Donne "x" grenades pour le lance-grenades. Le "x" doit être remplacé par un nombre de votre choix.
GIVE ROCKETS x - Donne "x" roquettes pour le bazooka. Le "x" doit être remplacé par un nombre de votre choix.
GIVE GAS x - Donne "x" munitions pour le lance-flammes. Le "x" doit être remplacé par un nombre de votre choix.
GIVE SPISTOL - Donne le silencieux.
GIVE PISTOL RELOAD - Rechargement automatique pour le pistolet.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

EXTRACRISPY	**GIVE LIZZY HEAD**
GIVE COIL	**GIVE SHIPYARD_KEY**
GIVE CHEM_PLANT_KEY	**GIVE OFFICE_KEY**
GIVE SHOP_KEY	**GIVE VALVE**
GIVE WAREHOUSE_KEY	**GIVE TICKET**

Les Cheat Codes qui suivent vous permettent d'accéder aux différents niveaux du jeu :

MAP SR1	**MAP STEEL2**
MAP SEWER	**MAP STEEL3**
MAP SR2	**MAP STEEL4**
MAP BAR_SR	**MAP KPCUT3**
MAP SR3	**MAP TY1**
MAP SR4	**MAP TY2**
MAP BIKE	**MAP TY3**
MAP PV_H	**MAP TY4**
MAP BAR_PV	**MAP KPCUT4**
MAP PV_1	**MAP RC1**
MAP PV_B	**MAP RC2**
MAP PV_BOSS	**MAP RC3**
MAP SY_H	**MAP RC4**
MAP BAR_SY	**MAP BAR_RC**
MAP SY1	**MAP RC5**
MAP SY2	**MAP RCBOSS1**
MAP STEEL1	**MAP RCBOSS2**
MAP BAR_ST	**MAP KPCUT7**

NEED FOR SPEED : CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ

JEU CACHÉ

Cliquez sur l'option "**Générique**" pour aller sur un écran qui affiche les noms de toute l'équipe qui a produit le jeu. Sur cet écran, cliquez sur "**Générique**" pour choisir l'option "**Photos**". Cliquez plusieurs fois sur les photos qui apparaissent et vous obtiendrez un nouveau petit jeu. Dans celui-ci, vous devez obtenir le plus haut score en cliquant sur les photos qui apparaissent.

CHEAT CODES

Si vous obtenez un grand nombre de trophées en mode Carrière, vous activerez le mode Triche, qui permet d'entrer les Cheat Codes. Pour savoir si le mode Triche est disponible ou pas, il suffit d'entrer dans la salle des trophées. Une option "**Mode Triche**" apparaît en bas de l'écran.
Et pour ceux qui veulent activer ce mode rapidement, regardez sur notre CD-Rom, vous y trouverez un petit programme qui justement vous évitera de vous acharner sur le mode Carrière et de bénéficier dès maintenant des Cheat Codes.

Si le mode Triche est activé, vous pouvez tapez les Cheat Codes qui suivent sur les menus appropriés. Par exemple, certains codes ne fonctionneront que sur les menus principaux du mode Carrière ou Arcade. De plus, pour les codes où il y a des chiffres, je vous conseille de les taper en gardant la touche "**SHIFT**" enfoncée.

DCOP - Voiture bonus Camaro Police.
ECOP - Voiture bonus Diablo SV Police.
FCOP - Voiture bonus La Nina Police.
ACAR - Voiture bonus Chevrolet Camaro.
BCAR - Voiture bonus Porsche.
CCAR - Voiture bonus La Nina.
CARS - Permet d'accéder à toutes les voitures.
TRACKS - Permet d'accéder à toutes les courses.
OUTMYWAY - Si vous klaxonnez, la voiture de votre adversaire la plus proche (même si vous ne le voyez pas) a le moteur qui explose..
RESETYA - Si vous klaxonnez, la voiture de votre adversaire la plus proche (même si vous ne le voyez pas) disparaît et réapparait comme lorsque l'on appuie sur la touche "R".
GOFAST - Moteur optimisé (en mode Arcade).
MONKEY - Boîte automatique optimisée.
MOON - Conduite en faible gravité (en mode Arcade).
MADLAND - Adversaires surhumains (en mode Arcade).
SKYVIEW - Caméras hélico (en mode Arcade).
TR00 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
TR01 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
TR02 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
TR03 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
TR04 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
TR05 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
TR06 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
TR07 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
TR08 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
TR09 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
TR10 - Toutes les voitures sont remplacées par des cars (en mode Arcade).
TR11 - Toutes les voitures sont remplacées par des camions (en mode Arcade).
TR12 - Toutes les voitures sont remplacées par des camions semi-remorques (en mode Arcade).
TR13 - Toutes les voitures sont remplacées par des camions chasse-neige (en mode Arcade).
TR14 - Toutes les voitures sont remplacées par des camions-citernes (en mode Arcade).
TR15 - Toutes les voitures sont remplacées par un autre type (en mode Arcade).
GATES - Donne un grand nombre de dollars (en mode Carrière).
UP0 - Voiture sans optimisation (en mode Carrière).
UP1 - Voiture avec première optimisation (en mode Carrière).
UP2 - Voiture avec deuxième optimisation (en mode Carrière).
UP3 - Voiture avec troisième optimisation (en mode Carrière).
ALLTIERS - Accéder à toutes les phases (en mode Carrière).
BUY - Voiture gratuite (en mode Carrière).

MIDTOWN MADNESS

CHEAT CODES
Pendant une partie, appuyez sur les touches "**CTRL**", "**ALT**", "**SHIFT**" et "**F7**" en même temps. Une petite barre apparaît au milieu de l'écran où il vous sera possible d'entrer l'un des codes qui suit. Il faut aussi savoir que la plupart de ces codes désactivent les scores et donc, même si vous remportez une course, cela ne vous servira à rien dans l'optique d'obtenir les véhicules verrouillés au départ.

/nodamage - Désactive la prise en compte des dégâts.
/damage - Active la prise en compte des dégâts.
/fuzz - Désactive les radars de la police.
/ufo - Remplace les avions dans le ciel par des soucoupes volantes.
/puck - Voiture incontrôlable.
/slide - Les véhicules autres que ceux des concurrents deviennent incontrôlables.
/bridge - Les ponts se lèvent et redescendent beaucoup plus rapidement.
/grav - Gravité réduite de moitié par rapport à la normale.
/postal - Lorsque vous klaxonnez, vous projetez des boîtes aux lettres.
/talkfast - Les commentaires sont dits à toute vitesse.
/talkslow - Les commentaires sont dits très lentement.
/big - Les gens sont plus grands.
/tiny - Les gens sont plus petits.
/nosmoke - La fumée provoquée par votre véhicule n'apparaît plus.
/smoke - La fumée provoquée par votre véhicule apparaît.
/swap - Remplace les trains par autre chose.

Mais vous pouvez aussi essayer le code qui suit : **/dizzy**

CHEAT CODES
Sur l'écran où vous pouvez choisir votre nom, entrez-en un nouveau en choisissant l'un de ceux qui suivent. Il faut aussi savoir que la plupart de ces codes désactivent les scores ; ainsi, même si vous remportez une course, cela ne vous servira à rien dans l'optique d'obtenir les véhicules verrouillés au départ.

Showme Cops - Affiche les policiers sur la carte.
Big Bus Party - Tous les véhicules en circulation sont des bus.
Tiny Car - Tous les véhicules en circulation sont de petites voitures (pas de camions ou de grosses voitures...).
amizdA eoJ - Tous les véhicules en circulation roulent à l'envers.
Jet Planes - Tous les véhicules en circulation sont des avions de ligne.
Warp Eleven - L'intelligence artificielle est dix fois plus rapide par rapport à la normale, ce qui fait que les véhicules ont tendance à créer des carambolages.

Les codes qui suivent ne fonctionnent que dans le mode où vous pouvez rouler librement dans la ville avec les voitures les tester.
Vasedans - Prenez la Cadillac et vous roulerez avec une autre voiture.
Vavan - Prenez la Ford F350 et vous roulerez avec un van.
vadiesels - Prenez le bus et vous roulerez avec une voiture diesel.
Vacompact - Prenez la petite Volkswagen et vous roulerez avec une petite voiture.
Vapickup - Prenez la Ford F350 et vous roulerez avec un pickup.
Vabus - Prenez le bus et vous roulerez avec un bus jaune.
Vadelivery - Prenez la Ford F350 et vous roulerez avec un camion de livraison.
Valimo - Prenez la Mustang GT et vous roulerez avec une limousine.
Valimoblack - Prenez la Mustang GT et vous roulerez avec une limousine noire.
Valimoangel - Prenez la Mustang GT et vous roulerez avec une limousine blanche.
Vataxi - Prenez la Cadillac et vous roulerez avec un taxi jaune.
Vataxicheck - Prenez la Cadillac et vous roulerez avec un taxi blanc et vert.
Vaboieng_small - Prenez le bus et vous roulerez avec un avion.

DUNGEON KEEPER 2

CHEAT CODES
Pendant une partie, appuyez sur les touches "**CTRL**", "**ALT**" et "**C**" en même temps. Vous devriez entendre un effet sonore assez discret. D'ailleurs, à certains endroits de votre donjon, vous risquez de ne pas l'entendre à cause de tous les bruits d'ambiance. Une fois que vous avez entendu cet effet sonore, tapez l'un des codes qui suivent. Vous ne verrez rien s'afficher à l'écran, pourtant il faut taper le code en entier sans oublier les espaces entre les mots. Ne vous inquiétez pas si vous faites apparaître des options ou si cela vous fait vous déplacer sur la fenêtre du jeu lorsque vous tapez un code, c'est normal. Si vous avez tapé correctement un code, vous devez entendre une fois de plus le même effet sonore (bien que parfois, à cause des sons d'ambiance, il soit impossible de l'entendre !).

SHOW ME THE MONEY - Remplit d'or au maximum votre donjon.
FEEL THE POWER - Met tous vos monstres au maximum.
THIS IS MY CHURCH - Donne accès à toutes les salles.
FIT THE BEST - Donne accès à toutes les salles et pièges.
I BELIEVE ITS MAGIC - Donne accès à tous les sorts.
NOW THE RAIN HAS GONE - Permet de voir toute la carte.
DO NOT FEAR THE REAPER - Donne la victoire pour le niveau en cours.

CHOIX DU NIVEAU
Il est possible d'aller à un niveau de votre choix directement mais pour cela, il faut utiliser un paramètre de commandes.
Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**Dkii.exe**" et choisissez l'option "**Créer un raccourci**" sur le menu contextuel. Vous obtenez alors un nouveau fichier du nom de "**Raccourci vers Dkii.exe**". Cliquez avec le bouton droit dessus et choisissez "**Propriétés**". Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet "**Raccourci**". Ensuite, après le nom du programme qui se trouve à droite de "**Cible :**", ajoutez "**-level NomDuNiveau**". Faites attention, il faut qu'il y ait un espace entre "**Dkii.exe**" et "**-level NomDuNiveau**". Il est même probable que "**Dkii.exe**" soit suivi d'un guillemet. Dans ce cas, laissez un espace entre le guillemet et "**-level NomDuNiveau**". Maintenant, il faut préciser que "**NomDuNiveau**" doit être remplacé par le vrai nom du niveau du jeu où vous voulez aller. Par exemple, pour aller au cinquième niveau, il faudra écrire "**-level level5**". Voici la liste des noms de niveaux :

NIVEAUX NORMAUX		*NIVEAUX SECRETS*
level1	**level11b**	**secret1**
level2	**level11c**	**secret2**
level3	**level12**	**secret3**
level4	**level13**	**secret4**
level5	**level14**	**secret5**
level6a	**level15a**	
level6b	**level15b**	
level7	**level16**	
level8	**level17**	
level9	**level18**	
level10	**level19**	
level11a	**level20**	

Par exemple, si vous voulez aller directement au cinquième niveau secret, il faut mettre "**-level secret5**" (pour une installation par défaut, cela donnerait exactement **"C:\Program Files\Bullfrog\Dungeon Keeper 2\dkii.exe" -level secret5**).
Une fois que c'est fait, cliquez sur "**OK**" et double-cliquez sur "**Raccourci vers Dkii.exe**" pour arriver directement dans le niveau choisi. Une fois que vous aurez terminé le niveau, vous retournerez directement sous Windows.
Pour essayer ensuite un autre niveau, il suffira simplement de changer le nom du niveau dans le raccourci.

MOTO RACER

CHEAT CODES
Au moment d'entrer votre nom, vous pouvez entrer des noms spéciaux. Si vous en entrez un, le jeu vous demandera de nouveau votre nom mais un changement se sera produit. Voici les trois noms spéciaux...

CDNALSI - Toutes les courses sont disponibles.
CTEKCOP - Active l'option du Mode Pocket (motos miniatures).
CESREVER - Active l'option du Mode Reverse (circuits inversés).

REMPLACEMENT DU TYPE DE MOTO
Sous Windows 95, ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Vous devez voir un répertoire "**DATA**", ouvrez-le. À l'intérieur, vous trouverez les fichiers "**MOTOKTM.BPT**" et "**MOTOSPD.BPT**". Renommez le fichier "**MOTOKTM.BPT**" en "**PCSOLUCE.BPT**". Ensuite, renommez le fichier "**MOTOSPD.BPT**" en "**MOTOKTM.BPT**". Pour finir, renommez le fichier "**PCSOLUCE.BPT**" en "**MOTOSPD.BPT**". Vous pourrez alors jouer avec la moto de cross sur les parcours de course et avec la moto de course sur les parcours de cross. Délire garanti !
Vous pouvez aussi utiliser la même moto sur tous les circuits, pour cela, il faut copier le même fichier sous les deux noms...
MOTO CROSS - **MOTOKTM.BPT**
MOTO COURSE - **MOTOSPD.BPT**

FPS
Si vous voulez voir le nombre de "**Frames Per Seconds**" qu'affiche le jeu sur votre machine, il suffit de lancer le jeu en ajoutant un paramètre de commande. Sous Windows 95, allez dans "**DEMARRER**" et choisissez "**EXECUTER**". Dans la nouvelle fenêtre qui apparaît, cliquez sur "**PARCOURIR**". Changez le répertoire et le disque dur pour pointer sur le programme du jeu MOTO RACER ("**MOTO.EXE**"). Une fois que vous avez sélectionné "**MOTO.EXE**", ajoutez à la suite après un espace "**-ijklmnop**". Une fois que vous serez dans le jeu, appuyez deux fois en même temps sur "**CTRL**" et "**F1**". Le compteur s'affichera en bas à gauche de l'écran. Les "**Frames Per Seconds**" sont en quelque sorte le nombre d'images par seconde qui sont affichées.

MASS DESTRUCTION

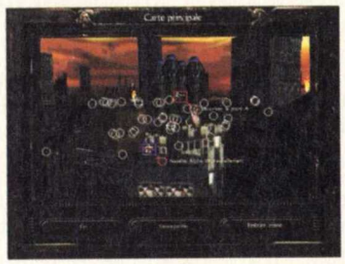
TOUTES LES ARMES

Pendant une partie, tapez "**AMMO**". Ou pour être exact, il faut taper "**Q??O**" car nous utilisons des claviers AZERTY et le jeu est en QWERTY. Vous devriez voir apparaître un message "**MUNITION COMPLETE**" en haut à gauche de l'écran. Vous obtiendrez ainsi toutes les armes et munitions.

DIE BY THE SWORD

CHEAT CODES
Appuyez sur la touche "**F1**" et gardez-la enfoncée pendant que vous tapez l'un des codes suivants :

MUKOR ou **?UKOR** - Mode GOD.
QSAVE ou **ASQVE** - Sauvegarde.
PAUSE ou **PQUSE** - Met le jeu en pause.
FRAME ou **FRQ?E** - Fait une sauvegarde de l'écran dans un fichier image.
GOLRG - Augmente votre taille.
BTINY - Diminue votre taille.
TOUGH - Niveau de difficulté.
MECAM ou **?ECQ?** - Vue subjective.
GOCAM ou **GOCQ?** - Vue fixe.
SPCAM ou **SPCQ?** - Vue en fonction de l'ennemi.
BAMFF ou **BQ?FF** - Vous envoie directement à la fin du niveau.
BARNIF ou **BQRNIF** - Vous envoie directement à la fin du niveau.
GAMMA ou **GQ??Q** - Change le niveau de luminosité.
DEDLY - Améliore les armes.
SEPKU - Vous tue instantanément.
SILKY - Les monstres deviennent stupides.
LUNAR ou **LUNQR** - Basse gravité.
AIAIM ou **QIQI?** - Active ou désactive l'intelligence artificielle du jeu.
AGRAV ou **QGRQV** - Gravité différente.
BZONE - Change le rendu des objets 3D (à utiliser plusieurs fois).
GOURA ou **GOURQ** - Active les ombrages Gouraud.
NTRUD - Sélectionne un ennemi.
PLANE ou **PLQNE** - Affiche les protections et points de vie.
NFADE ou **NFQDE** - Active ou désactive les effets de fondu.
GMODE ou **G?ODE** - Accélère la vitesse du jeu.
COLID - Affiche les zones de collisions.
FPERS - Affiche l'état du cache sonore.
BILLS - Démonstration de force du personnage.
CATCH ou **CQTCH** - Active ou désactive les pièges.
FUNKY - Mélange les touches.
IFALL ou **IFQLL** - Chute.
HICUP - Projection contre les murs.



INCUBATION : COLLECTION CLASSIQUE

ESSAYE ENCORE
Dans INCUBATION, lorsque vous tirez avec une arme, les dégâts sont calculés de manière aléatoire. Ce qui fait qu'une arme peut faire 0 point de dégâts comme elle peut en faire 16 (certaines armes). Donc, si vous avez des problèmes dans un niveau comme c'est sûrement le cas contre l'araignée géante dans le dernier, voici comment plus ou moins tricher avec le jeu. Avant de tirer avec un personnage, faites une sauvegarde. Tirez et si le résultat ne vous satisfait pas, chargez la sauvegarde et tirez de nouveau. Quand votre tir fait un bon nombre de dégâts, sauvegardez et continuez de cette manière.

ACTION COMBINÉE
Dans INCUBATION, il est normalement impossible de faire des actions combinées avec plusieurs personnages. Par exemple, une fois que vous avez déplacé un personnage et si vous passez à un autre sans avoir dépensé tout ces points d'action, il vous est impossible de revenir plus tard pour les dépenser, ils sont perdus ! En fait, avec une petite manipulation, il est possible de le faire. Lorsque vous faites une sauvegarde pendant une mission, si vous la rechargez, vous verrez que c'est souvent le même personnage qui est sélectionné à ce moment-là. Donc, si vous déplacez un autre personnage pour un point d'action et que vous faites une sauvegarde, quand vous rechargerez, ce sera un autre personnage qui sera sélectionné et vous pourrez donc déplacer un autre personnage pour revenir au premier par la suite car il aura toujours des points d'action. On appelle ça exploiter un bug ! La seule exception, c'est que vous ne pouvez pas vraiment le faire avec le personnage que l'ordinateur sélectionne lorsque vous rechargez votre sauvegarde. Pour savoir duquel il s'agit, faites une sauvegarde au tout début avant d'avoir bougé quoi que ce soit et regardez qui sera sélectionné.

CHEAT CODES
Sur l'écran principal, celui où vous pouvez choisir votre prochaine mission ou d'aller vous équiper, tapez l'un des codes suivants :
IX1 - Accès à toutes les missions.
IX2 - Met les points d'équipement à 500 pour votre escouade.
IX3 - Met les points de compétence de chaque Marine à10.
IX4 - Permet de passer à la mission suivante.

WARCRAFT II : DELUXE EDITION

CHEAT CODES
Pendant une partie, appuyez sur la touche "**ENTREE**". Ensuite, tapez l'un des codes suivants puis validez en appuyant de nouveau sur "**ENTREE**".

THERE CAN BE ONLY ONE - Vous montre la fin du jeu.
SPYCOB - Donne beaucoup d'huile.
ON SCREEN - Montre toute la carte même en mode Multijoueur.
FASTDEMO - Vous montre la démo du début en accélérant les combats.
NETPROF - Des lignes rouges clignotent sur l'écran.
UNITE THE CLANS - Vous donne la victoire pour le niveau en cours.
YOU PITIFUL WORM - Vous donne la défaite pour le niveau en cours.
EVERY LITTLE THING SHE DOES - Magie.
DECK ME OUT - Upgrade.
NEVER A WINNER - Personne ne peut gagner.
TIGERLILY - Passer le niveau en cours.
ALLOWSYNC - En rapport avec le mode Multijoueur.
TITLE - Augmente la vitesse de vos unités.
UCLA - Affiche le message "GO BRUINS".
DAY - Affiche le message "FEIF".
IT IS A GOOD DAY TO DIE - Invulnérabilité
GLITTERING PRIZES - Donne 10000 or, 5000 bois et 5000 pétrole.
VALDEZ - Donne 5000 pétrole.
HATCHET - Les bûcherons bûchent en deux coups.
MAKE IT SO - Construction automatique.
SHOWPATH - Dévoile l'intégralité de la carte
SHOW ME THE WAY - Dévoile l'intégralité de la carte
NOGLUES - Désactive les pièges magiques.
HUMANx - Se téléporter au niveau "x" des humains. Le "x" doit être remplacé pr un numéro.
ORCx - Se téléporter au niveau "x" des orcs. Le "x" doit être remplacé pr un numéro.
DISCO - Nouvelle musique.

TRICHER DISCRÈTEMENT
Si vous utilisez un "**Cheat Code**", à la fin de la partie, le programme vous classe dans les tricheurs. Si vous voulez éviter ce problème, utilisez vos "**Cheat Codes**" normalement. Sauvegardez votre partie. Sortez du jeu et rechargez-le. Reprenez votre sauvegarde et le programme aura l'impression que vous avez joué normalement !

DEATHTRAP DUNGEONS (PREMIER COLLECTION)

ACCÉDER À TOUS LES NIVEAUX
Il est possible d'accéder directement à un niveau de votre choix. Pour cela, vous devez éditer un fichier qui se trouve dans le répertoire "**Asylum**" à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Dans le répertoire "**Asylum**", il y a un fichier "**Config.dat**". C'est celui-ci qui nous intéresse. Pour l'éditer, cliquez sur le bouton "**Démarrer**" de la barre de tâches de Windows 95. Ensuite, choisissez "**Programmes**", "**Accessoires**" et "**Bloc-notes**". Vous aurez alors chargé le bloc-notes de Windows 95. Dans ce programme, cliquez sur "**Fichier**" puis sur "**Ouvrir**". Là, il n'y a plus qu'à sélectionner le bon répertoire et le bon fichier. Une fois que le fichier est ouvert, cherchez la ligne qui commence par "**PROGRESS**". Remplacez le nombre qui se trouve à la suite de "**PROGRESS**" par "**1023**". Sauvegardez ce fichier une fois que vous l'avez modifié. Il n'y a alors plus qu'à lancer le jeu et à choisir de faire une nouvelle partie pour un seul joueur. Vous verrez alors que tous les niveaux sont disponibles.

CHEAT CODES
Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants :

ELVIS - Invulnérabilité.
TOOLS - Donne toutes les armes.
MMMMUNGO - Donne de la force.
BILLY - Donne de la vitesse.
TAXI - Level Skip activé ou désactivé.

V-RALLY

CHEAT MODE
Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Vous devez trouver un fichier qui porte le nom "**Vrvoodoo.exe**". Cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et choisissez "**Créer un raccourci**". Vous obtiendrez un nouveau fichier du nom de "**Raccourci vers Vrvoodoo.exe**". Cliquez avec le bouton droit sur le fichier "**Raccourci vers Vrvoodoo.exe**" et choisissez "**Propriétés**". Sur la boîte de dialogue, cliquez sur l'onglet "**Raccourci**" et ajouter "**aquabug**" à droite de "**Vrvoodoo.exe**" dans le champ "**Cible :**". Attention, il faut simplement ajouter "**aquabug**" à la suite de tout ce qui est déjà écrit avec un espace entre "**Vrvoodoo.exe**" et "**aquabug**". Une fois que vous avez fait cela, cliquez sur le bouton "**OK**" et votre raccourci est prêt à lancer le jeu en activant le Cheat Mode. Ainsi, à chaque fois que vous voudrez lancer le jeu, il n'y aura plus qu'à double-cliquer sur le fichier "**Raccourci vers Vrvoodoo.exe**". Pour jouer sans le Cheat Mode, vous lancerez le jeu normalement.
Donc, double-cliquez sur "**Raccourci vers Vrvoodoo.exe**" pour lancer le jeu. Ensuite, sur les menus du jeu, vous verrez apparaître toutes les nouvelles options. Pour changer leurs paramètres, voici les touches à utiliser :

"**C**" - Active ou désactive l'option Level Cheat Mode.
"**Inser**" et "**Suppr**" - Change la classe.
"**Home**" et "**Fin**" - Change le niveau (seulement en Classe 4).
"**Page Up**" et "**Page Down**" - Change le sous-niveau.
"**F8**" - Active ou désactive l'option Narrow Stage.
"**D**" - Active ou désactive l'option Debug Options.
"**S**" - Active ou désactive l'option Text Shadows.
"**P**" et "**L**" - Augmente ou diminue l'option Text Shadows Grey.
"**O**" et "**K**" - Augmente ou diminue l'option Text Shadows Alpha.
"**I**" et "**J**" - Augmente ou diminue l'option Bitmap Shadow Gradient.
"**U**" et "**H**" - Augmente ou diminue l'option Bitmap Shadow Offset.
"**Y**" et "**G**" - Augmente ou diminue l'option Bitmap Shadow Alpha.

tomb raider II version longue

EN ATTENDANT LE PROCHAIN

CES CINQ NOUVEAUX NIVEAUX S'ADRESSENT AUX INCONDITIONNELS DE LARA QUI LES ONT TÉLÉCHARGÉS OU AUX ACQUÉREURS DE LA TOUTE DERNIÈRE VERSION DES AVENTURES DE LA BELLE. À CEUX-LÀ, JE CONSEILLERAIS DE RETROUVER LA SOLUTION NUMÉRO 14 DE PC SOLUCES.

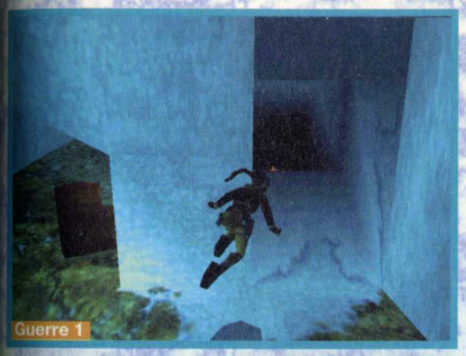
ÉDITEUR	Eidos
CONFIG.	P 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Français
SORTIE	JUIN 99

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre CD les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, décompressez le fichier "TR2SAVE.ZIP" dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut : "C:/Program Files/Core Design/Tomb Raider II Gold").

LA GUERRE FROIDE

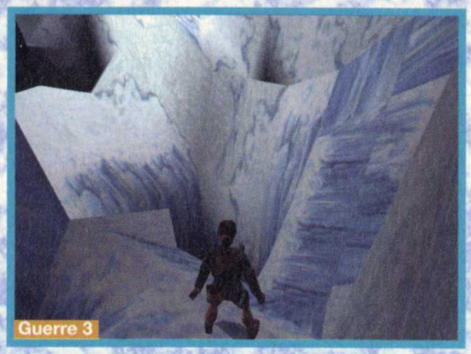
Une fois dans l'eau, nagez en direction de la rive en terre. Sur la gauche de celle-ci, vous trouverez un bloc de glace sur lequel monter. De là, vous pourrez tuer sans peine le requin qui rôde et la panthère qui vous attend sur le rivage. Replongez ensuite dans la flotte pour y ramasser le **fusil-harpon** et ses munitions. En vous promenant sous l'eau, vous devriez voir un petit passage où reposent deux tonneaux. Passez-le et virez immédiatement à gauche pour trouver un petit tunnel sur votre gauche qui mène droit au **secret n°1** (Guerre 1).


Guerre 1

Remontez ensuite à la surface et allez chercher les deux **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié**. Attention car une boule roulera vers vous lorsque vous prendrez la seconde ; évitez-la par un saut périlleux arrière. Poussez ensuite la caisse sur votre gauche pour trouver une **petite trousse de secours**. Retournez-vous et prenez le passage de droite toutes armes dégainées car une panthère vous attend. Au bout, vous trouverez une **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié**. Prenez ensuite l'autre passage où, après avoir tué la panthère, vous trouverez une **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié** et des **torches** (sautez sur le côté après les avoir prises pour éviter la boule). Partez dans la direction d'où venait cette boule en restant sur la gauche car sa sœur jumelle ne va pas tarder à rouler vers vous. Dans la petite caverne de droite, vous devrez tuer une panthère avant de pouvoir prendre une **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié**. Reprenez ensuite le chemin qui monte en restant sur la gauche pour éviter un nouvel éboulis. Tout en haut, vous trouverez une **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié**. Faites ensuite demi-tour et prenez à gauche pour arriver au pied d'un mur de glace (Guerre 2).

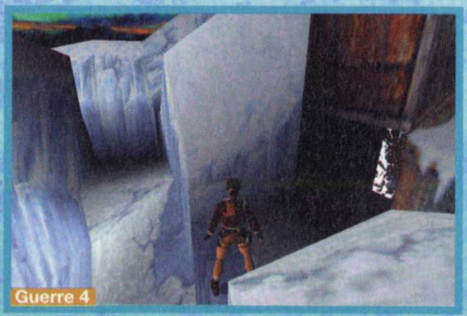
Guerre 2

Grimpez en haut de celui-ci et ramassez la **grande trousse de secours**. Tuez le soldat blanc puis son homologue orange et ramassez des **recharges pour M-16** sur leurs dépouilles. Passez ensuite la porte et mettez-vous face au point le plus bas de la congère devant vous. Vous pourrez alors sauter au-dessus. Tirez la caisse de droite puis faites-en le tour pour la pousser. Tirez ensuite la seconde caisse et prenez le passage que vous avez libéré pour trouver une **petite trousse de secours** et une **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié**. Revenez ensuite au niveau des caisses pour accéder au mur de glace que vous devez escalader. Une fois à l'air libre, allez ramasser la **petite trousse de secours** puis tuez l'aigle avant de prendre le treuil. Une fois de l'autre côté, abattez un autre aigle, puis occupez-vous de la panthère. Prenez le passage où elle se trouvait et au bout, tournez-vous vers la droite pour voir le gouffre que vous avez survolé avec le treuil. (Guerre 3)

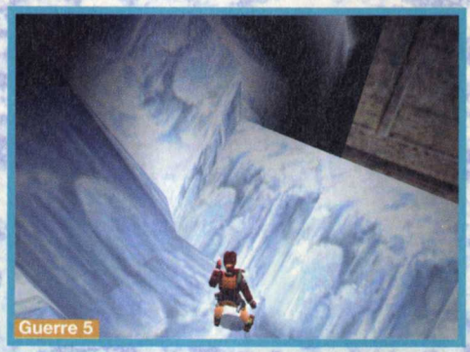

Guerre 3

Descendez au bord du gouffre puis utilisez le mur de glace pour aller au fond de ce dernier. Vous découvrirez un petit passage dans lequel se trouve une panthère et un peu plus loin, le **secret n°2** et une **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié**. Revenez ensuite sur vos pas jusqu'aux fenêtres près de l'endroit où vous avez atterri avec le treuil. Montez sur le rebord de gauche et regardez sur votre gauche. (Guerre 4)
Sautez sur la petite plate-forme de glace et sauvegardez.

La Guerre froide 1


Guerre 4

Engagez-vous dans le petit passage et soyez bien attentif car une boule va arriver dans votre dos. Faites un saut périlleux arrière pour l'éviter, puis descendez là où la boule s'est arrêtée pour trouver le **M-16**. Remontez pour aller dans le passage où était la panthère mais cette fois-ci, allez au bout et à gauche. Avancez et tuez le garde blanc en n'oubliant pas de ramasser les **recharges pour M-16**. Allez ensuite tout au bout chercher la **Clé du corps de garde** et faites demi-tour pour abaisser le levier dans l'entrée. Sortez de cet endroit pour revenir au niveau des deux fenêtres. Cassez celle de gauche et pénétrez dans la pièce. Poussez la caisse pour dévoiler un nouveau couloir. Pour sauter au-dessus du trou, prenez de l'élan et accrochez-vous. Une fois arrivé à la fin du couloir, regardez vers la droite pour voir que vous pouvez sauter au-dessus de la pente. (Guerre 5)


Guerre 5

Faites-le puis laissez-vous glisser pour aboutir devant les **pistolets automatiques**. Montez ensuite par le passage sur la droite. et prenez **les balles**. Dans la salle suivante, allez dans le renfoncement de droite et servez-vous de la **Clé du corps de garde** dans la serrure. Tuez l'ennemi en blouson orange puis ramassez **les balles** et une **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié**. Continuez pour revenir dans un lieu à ciel ouvert où vous trouverez une **petite trousse de secours**. Mettez-vous ensuite dos au vide à l'endroit où une petite plate-forme en pente se trouve en contrebas. (Guerre 6)

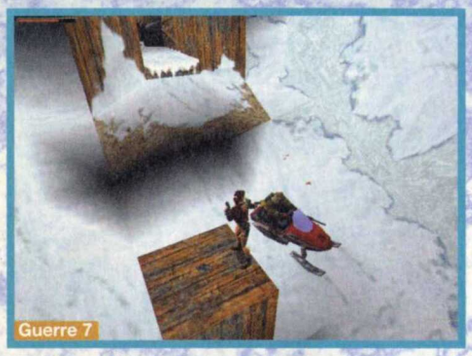
Guerre 6

Laissez-vous glisser en vous accrochant jusqu'au pont et dégainez car un ennemi en blouson orange se trouve à gauche. Tuez-le puis abattez la panthère et l'aigle. Récupérez alors les **recharges pour M-16** et la **petite trousse de secours** puis tirez le levier au fond à gauche (allumez une torche pour le voir). Ne prenez pas tout de suite la motoneige, repartez plutôt vers le début du pont et regardez sur la gauche pour voir un mur de glace grâce auquel vous pouvez descendre. Tuez d'abord la panthère puis allez dans le gouffre pour y prendre des **torches** et une **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié**. Remontez ensuite pour chevaucher la motoneige.

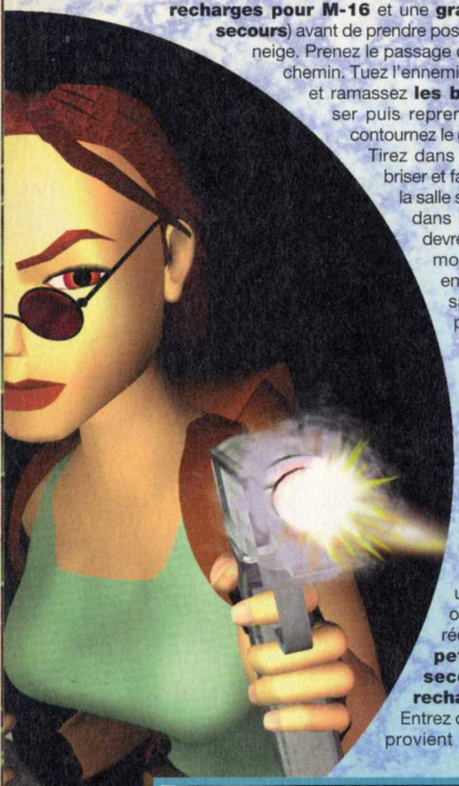
tomb raider II version longue

La Guerre froide 2

Servez-vous de la touche d'accélération (Ctrl) pour sauter au-dessus du pont, puis écrasez l'ennemi en blanc. Descendez de votre véhicule pour ramasser des **recharges pour M-16** sur son cadavre puis continuez à pied. Allez vite vous hisser sur une des colonnes du lieu où vous pénétrez. De ce perchoir, il vous sera plus facile d'éliminer l'ennemi qui cherche à vous tuer avec sa motoneige. (Guerre 7)


Guerre 7

Allez ensuite ramasser les objets autour de vous (des **recharges pour M-16** et une **grande trousse de secours**) avant de prendre possession de la motoneige. Prenez le passage du fond et suivez le chemin. Tuez l'ennemi en blouson orange et ramassez **les balles** qu'il va laisser puis reprenez votre engin et contournez le gouffre par la droite. Tirez dans les vitres pour les briser et faites de même dans la salle suivante pour arriver dans une pièce où vous devrez détruire une autre motoneige. Revenez ensuite à pied dans la salle précédente et prenez le passage de droite (le seul qui n'a pas de vitres). Dans cette nouvelle salle, allez dans le renfoncement à gauche pour y trouver un lever à actionner. (Guerre 8)



L'éboulement qui va suivre va attirer un garde en blouson orange. Tuez-le puis récupérez sur lui une **petite trousse de secours** et des **recharges pour M-16**. Entrez dans la pièce d'où il provient et actionnez-y un autre levier. Ressortez ensuite pour aller plonger dans l'eau et prenez le tunnel sous-marin jusqu'à émerger dans un nouveau lieu. Prenez le passage de gauche et hissez-vous de bloc en bloc jusqu'à parvenir devant un pont de glace. Faites attention car les dalles vont s'écrouler quand vous marcherez dessus.

Guerre 8

La Guerre froide 3

Commencez à courir en diagonale de la gauche vers la droite pour vous laisser tomber en contrebas puis suivez le chemin jusqu'à parvenir à une **grande trousse de secours**. Deux grosses boules de neige vont alors tomber du plafond de la grotte. Sautez ensuite sur la plate-forme qui se trouve sur votre gauche (Guerre 9).

Guerre 9

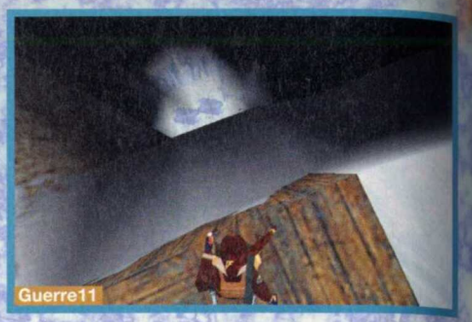
Si ce n'est pas le cas, c'est le moment de faire le plein de vie. Regardez en dessous de vous pour voir qu'un objet doré s'y trouve, cerné par quatre plates-formes en pente. Placez-vous au bord de celle où vous vous trouvez et sautez droit devant vous. Vous devrez alors atterrir sur une pente qui vous fera glisser jusqu'au **secret n°3**. Après l'avoir pris, un garde blanc et un ennemi en blouson orange vont survenir. Abattez-les mais ne vous en prenez pas aux créatures invisibles qui pourront alors vous aider. Ramassez ensuite les cartouches pour uzi, la **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié** et la **petite trousse de secours**. Dirigez-vous vers le fond de la salle et hissez-vous sur les blocs de droite. Tout en haut, vous découvrirez une salle qui recèle des **grenades** et des cartouches pour uzi. Redescendez puis prenez le passage de la vitre cassée. (Guerre 10)

Guerre10

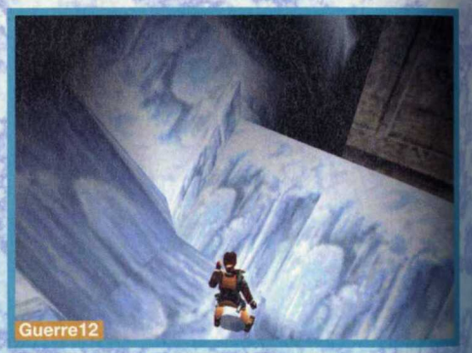
Si ce n'est déjà fait, abattez le garde en blouson orange puis la panthère. Allez tout droit puis à droite au fond pour aboutir au pied d'un mur de glace. Hissez-vous en haut de celui-ci pour déboucher à nouveau dans la pièce inondée. Traversez-la puis prenez tout droit, là où le passage s'est libéré. Deux ennemis vous attendent de part et d'autre de l'entrée. Tuez-les puis ramassez leurs **balles** et **recharges pour M-16**.

La Guerre froide 4

Allez ramasser les **torches** puis soignez-vous pour avoir la barre d'énergie à fond. Allez ensuite à gauche de la porte de sortie et orientez-vous vers la gauche. (Guerre 11)


Guerre11

Sautez avec élan au dessus du talus devant vous et laissez la touche "Droite" enfoncée, de manière à atterrir sur une deuxième pente. Accrochez-vous au rebord et déplacez-vous vers la gauche. Une fois au bout, laissez-vous tomber et vous devriez survivre. En bas, vous attendez les uzis et des **balles** pour cette arme ainsi qu'une **grande trousse de secours**. Remontez ensuite grâce au mur de glace et prenez une des motoneiges. Revenez dans votre salle d'origine et actionnez le levier à droite de l'entrée. Prenez le passage qui s'est ouvert avec la motoneige et tuez l'ennemi en blanc. Ramassez sa **petite trousse de secours** puis continuez avec votre engin. Une fois que vous avez passé la caisse, faites un saut et tournez vite à droite pour passer avant que les boules ne vous écrasent. Mitraillez ensuite l'ennemi en blanc et ramassez ses **balles** puis la **grande trousse de secours**. Tuez ensuite le garde en blouson orange et prenez les **grenades** et la **Clé du puits B** qu'il détient. Allez au bout du couloir pour trouver la serrure correspondante (Guerre 12).


Guerre12

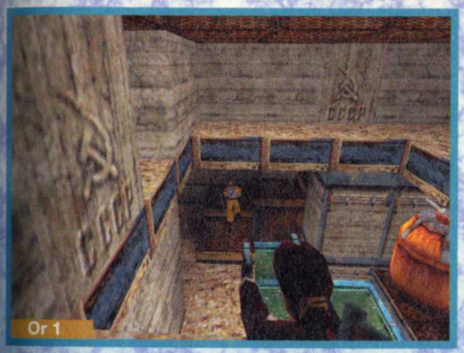
Une fois la porte ouverte, tuez la panthère qui se trouve derrière, avancez et actionnez un nouveau levier. Faites demi-tour et franchissez le passage qui s'est ouvert. Tuez le garde en blouson orange et prenez ses **grenades**. Dans la salle qui suit, n'oubliez pas la **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié**. Vous devez ensuite affronter un ennemi en blanc et un garde en blouson orange. Vous trouverez une **boîte de cartouches pour le fusil à canon scié** et une **petite trousse de secours** sur eux. Occupez-vous ensuite de l'aigle. Allez au bout de la salle pour y trouver un levier entre deux piliers (Guerre 13).

Guerre13

Actionnez ce levier et tuez les deux ennemis en hauteur. Laissez-vous ensuite tomber dans le puits et nagez dans le tunnel pour achever le niveau.

L'OR DU FOU

Plongez dans l'eau et remontez à la surface par l'autre ouverture. Une fois hors de l'eau, sortez les armes pour tuer les trois gardes et le doberman qui vous serviront de comité d'accueil. Ramassez les deux **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** puis allez dans la petite pièce à gauche des escaliers pour y trouver une **grande trousse de secours**. Prenez ensuite le passage correspondant à une des portes grillagées et abattez le doberman. Prenez les **torches** à côté de la bombonne jaune puis montez. À l'étage supérieur, ramassez les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** puis dégainez car deux ennemis munis de lance-flammes vont faire leur apparition. Si jamais vous êtes touché, laissez-vous immédiatement tomber dans l'eau. (Or 1)


Or 1

Allez fouiller les dépouilles pour trouver une **petite trousse de secours** puis actionnez l'interrupteur. Faites un saut avec élan pour accéder à l'autre bord. Allez au bout du couloir et prenez à gauche pour trouver un autre interrupteur à baisser. Faites ensuite demi-tour, prenez à droite et allez à gauche au fond pour entrer dans une salle pleine de caisses. Prenez les **recharges pour M-16** puis tirez quatre fois la caisse qui se trouve face à l'entrée. Faites ensuite le tour pour revenir dans la salle des caisses et trouver des **recharges pour M-16**. Tirez ensuite la caisse de gauche pour accéder au **secret n°1**. (Or 2)

Or 2

Sortez de la pièce, prenez à droite puis encore à droite au fond. Suivez le chemin puis faites le tour de la grande pièce. Tuez-en les deux occupants et ramassez les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** et la **petite trousse de secours**. Allez ensuite baisser l'interrupteur au fond de la pièce. Cela ouvre une porte devant laquelle vous êtes déjà passé.

SAUVEGARDE **L'Or du Fou 6**

Prenez ce passage et allez chercher les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** sur une colonne de bois. Il y a également des **recharges pour M-16** et des **torches** un peu plus loin avec deux dobermans comme gardes. Des ennemis vous visent depuis les hauteurs et vous devez monter les abattre. Pour cela, commencez l'ascension par le petit bloc de bois devant le bâtiment aux vitres cassées. (Or 3)

Or 3

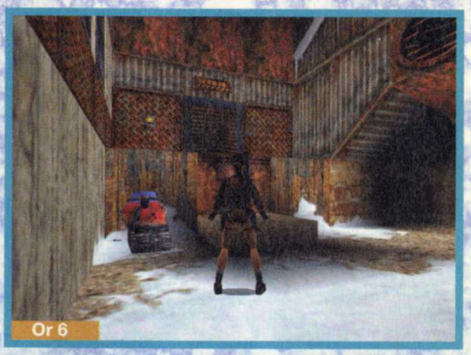
Tuez les ennemis et les deux corbeaux et une fois en haut, faites tout le tour pour tuer les survivants et ramasser les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** et les deux **petites trousses de secours**. Allez tout au fond du couloir pour trouver un interrupteur que vous devez actionner. Franchissez la porte qui vient de s'ouvrir avec une arme dégainée car un doberman vous attend derrière. Prenez ensuite le **Composant électronique**. Faites demi-tour et allez vers l'ouverture de l'autre côté. Vous y trouverez un tableau sur lequel il faut utiliser le **Composant électronique**. (Or 4)

Or 4

Allumez une torche et entrez dans la pièce. Allez très vite vous réfugier sur une des caisses car un ennemi en motoneige ne va pas tarder à se montrer. Restez perché jusqu'au moment où vous vous en serez débarrassé. Éliminez également les rats qui infestent la salle puis allez chercher le **Passe 1** et une **grande trousse de secours**. Attendez qu'un ennemi vienne pour l'abattre. Ramassez les **recharges pour M-16** et les **torches** puis enfourchez la motoneige pour aller affronter un autre de ces véhicules en dehors de la salle. Profitez ensuite de votre position en hauteur pour tuer le pilote de la troisième motoneige que vous apercevrez en bas. Revenez ensuite dans la pièce sombre et allez tirer la caisse de bois au fond à droite. (Or 5)

Or 5

Vous trouverez des **torches** et vous pourrez accéder à un nouveau passage. Descendez le couloir mais n'allez pas jusqu'au bout. Passez au-dessus du petit muret et laissez-vous tomber dans l'eau. Remontez à la surface et dégainez car un ennemi armé d'un lance-flammes vous attend dans un couloir au bout duquel vous trouverez des **torches**. N'oubliez pas la **petite trousse de secours** puis repartez dans l'eau pour abaisser un levier qui arrêtera l'hélice. Nagez jusqu'à la terre ferme en n'oubliant pas **les balles**, la porte s'ouvrira automatiquement devant vous. Prenez le passage de gauche pour revenir à l'air libre. Partez alors à gauche vers la grille devant laquelle vous êtes déjà passé auparavant. (Or 6)


Or 6

Introduisez le **Passe 1** dans la serrure étoile pour l'ouvrir. Une fois que vous aurez franchi le seuil de la porte, une petite musique va se faire entendre. Retournez-vous alors et prenez le passage de gauche puis tournez encore à gauche. Sur votre droite, un passage s'est ouvert ; suivez-le jusqu'à un interrupteur à abaisser. Cela va ouvrir la porte du fond et libérer trois dobermans. Abattez-les puis allez chercher le **secret n°2** dans la cour du fond.

SAUVEGARDE **L'Or du Fou 8**

À présent, rebroussez chemin jusqu'à la porte ouverte par le **Passe 1**. Prenez un nouveau **Passe 1** puis tuez l'ennemi qui va arriver pour vous emparer de sa **petite trousse de secours**. Sautez le muret et allez actionner l'interrupteur pour faire venir un autre garde que vous devrez abattre pour récupérer le **Passe 2**. Utilisez celui-ci sur la serrure en forme d'étoile rouge puis baissez l'interrupteur pour pouvoir progresser. Abattez les deux ennemis qui vont vous agresser puis montez de bloc en bloc pour parvenir au-dessus de la charpente métallique (Or 7)

Or 7

Sautez dessus et ramassez les **torches** puis avancez toutes armes sorties car deux gredins munis de fusils vous attendent du côté des caisses. Montez ensuite vers celles-ci pour vous occuper des deux dobermans qui vont surgir. Un bloc de caisses forme un L ; poussez celle du fond puis tirez la caisse que vous aurez libéré pour trouver des **grenades** et des cartouches pour uzi. Allez ensuite récupérer la **grande trousse de secours** posée sur une caisse isolée, cela fera apparaître deux ennemis. L'un d'entre eux (celui qui va monter), lâchera une **petite trousse de secours** une fois mort. Descendez ensuite vers l'autre pour trouver près de lui des **balles pour uzi**. Sautez ensuite la colonne centrale, cela attirera un ennemi et un corbeau puis tournez-vous à droite pour sauter au pied du bloc. Sautez ensuite à droite de celui-ci de manière à pouvoir vous hisser et ramasser des **balles**. Sautez ensuite de l'autre côté. Après avoir tué un rat, hissez-vous sur le muret et tournez-vous vers la droite. Vous devriez apercevoir deux ennemis avec des lance-flammes. (Or 8)

Or 8

Placez-vous suffisamment loin de manière à ce qu'ils ne puissent vous atteindre et tuez-les. Redescendez ensuite du muret en avançant prudemment car des tonneaux occupant toute la largeur du passage vont dévaler. Évitez-les grâce à des sauts de côté puis remontez la pente et allez-vous laisser tomber dans le petit trou à gauche. Utilisez le **Passe 1** sur la serrure puis laissez-vous tomber dans l'eau. Prenez **les balles pour uzi**, la **petite trousse de secours** et les **torches** puis remontez à la surface. Dégainez immédiatement car un ennemi armé d'un lance-flammes rôde dans le coin.

SAUVEGARDE **L'Or du Fou 9**

Allez ensuite chercher la **grande trousse de secours** et les **grenades** dans le trou d'eau puis prenez à droite dans le passage. Hissez-vous et débarrassez-vous très vite de l'ennemi placé en embuscade pour accéder à des **recharges pour M-16**. Suivez ensuite le chemin jusqu'à surplomber un pont avec un squelette. (Or 9)

Or 9

Prenez de l'élan sur la colonne placée contre le mur de gauche puis descendez sur la gauche derrière celle-ci pour trouver le **secret n°3**. Laissez-vous ensuite tomber sur le pont et tuez très vite les deux gardes qui arrivent avant de vous attaquer à l'ennemi au loin. Sautez de bloc en bloc pour aller jusqu'à l'endroit où se trouvait ce dernier et ramasser une **petite trousse de secours** et des **balles**. Revenez ensuite sur le pont et tuez les deux corbeaux qui volent au-dessus de vous. Sautez ensuite sur les échelles murales. Une fois à l'extrémité de celles-ci, placez-vous à droite pour pouvoir retomber à côté de la pente. Vous aurez alors la possibilité d'aller chercher une **grande trousse de secours** en prenant garde aux rats. Laissez-vous ensuite glisser de dos sur la pente et accrochez-vous pour ne pas subir de dégâts en chutant. Une fois dans la pièce des squelettes, allez chercher les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** puis prenez le couloir pour terminer le niveau.

LA FOURNAISE DES DIEUX

Le niveau commence par la descente d'une pente. Respectez le timing pour sauter sur le rebord et récupérer des **torches**. Une fois en bas, vous aurez l'occasion de prendre des **torches** et des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** puis une **petite trousse de secours** avec un rat aux alentours. Allumez une torche, si ce n'est déjà fait, puis courez sans vous arrêter sur les dalles qui vont se dérober sous vos pas. Vous allez arriver face à un mur de pics : placez-vous juste à gauche de celui-ci de manière à pouvoir vous engouffrer derrière dès que possible et donc éviter le second mur de pics arrivant de la droite. Vous pourrez ensuite vous occuper des rats puis ramasser **les balles**. Allez tirer la cage dorée pour découvrir un nouveau couloir. (Fournaise 1)

Fournaise 1

Suivez le couloir pour aboutir dans une zone bleue où rôdent deux loups. Prenez la **petite trousse de secours** près du squelette puis emparez-vous du **Masque de Tornarsuk**. Ne tirez pas sur les guerriers munis de lances car ils sont utiles dans ce niveau et ne vous attaqueront pas. Par contre, n'hésitez pas à éliminer le loup qui va vous sauter dessus. Prenez la porte qui s'est ouverte et laissez-vous tomber. Tuez le barracuda et allez chercher les **harpons** au bout du couloir avant de remonter par l'autre extrémité. La pièce dans laquelle vous aboutissez est infestée de rats mais vous pourrez y récupérer des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié**, des **torches** et une **grande trousse de secours**. Déplacez ensuite la cage dorée pour vous ouvrir le passage (Fournaise 2)

Fournaise 2

Courez sur les dalles puis une fois au bout du couloir, retournez-vous pour découvrir une échelle. Grimpez dessus pour déboucher devant un bloc de pierre. Poussez celui-ci deux fois puis déplacez-le latéralement pour découvrir le **secret n°1**. Dans le couloir du squelette, sitôt entré, reculez et faites un saut de côté pour éviter le rocher qui déboule. Prenez les **torches** puis pénétrez dans le couloir une torche à la main afin de bien distinguer les trois fosses remplies de pics qui le parsèment. Vous débouchez finalement au-dessus de la salle des guerriers. (Fournaise 3)

Fournaise 3

Baissez le levier pour ouvrir une porte. Sautez ensuite avec élan sur la plate-forme à gauche du levier puis sur celle qui suit pour trouver des **recharges pour M-16**. Revenez sur la plate-forme précédente puis laissez-vous tomber dans la salle bleue pour prendre le passage qui a été ouvert. Abaissez le levier puis fuyez et laissez les guerriers affronter les ennemis. Sur les dépouilles, vous pourrez trouver des **balles pour uzi** et une **petite trousse de secours**.

SAUVEGARDE **La Fournaise des Dieux 11**

Allez au fond à gauche de la pièce jaune pour trouver une **grande trousse de secours** puis hissez-vous sur le seul bloc de cette salle. (Fournaise 4)

Fournaise 4

Vous allez déboucher au bord d'un fleuve de lave jaune (de l'or ?) alors prenez garde à ne pas y tomber. Commencez par sauter sur la plate-forme face à vous puis sur celle de gauche. Allez au bout des rochers pour vous placer face à un bloc en pente. Positionnez-vous bien contre le mur et sautez avec élan en vous accrochant à cette pente. Si ce n'est pas le cas, déplacez-vous latéralement contre le mur avant de vous hisser. Laissez-vous ensuite glisser un peu moins d'une seconde avant de sauter puis d'enchaîner un second saut. Vous parviendrez alors dans un recoin où se trouve le Lanceur de **grenades**. Ensuite, sautez en vous accrochant sur le rocher face à vous, puis tournez-vous à droite pour sauter avec élan sur la petite plate-forme près de la chute. Sautez avec élan sur celle qui se trouve devant vous avant de pouvoir rejoindre le sol en sautant à gauche. (Fournaise 5)

Fournaise 5

Hissez-vous sur les blocs pour parvenir à une corniche dont vous ferez le tour. Montez sur le premier bloc puis sur celui de droite. Vous pourrez trouver dans cette zone

des **torches** et une **petite trousse de secours** au fond de cavités. Revenez sur le bloc de droite et hissez-vous sur celui qui suit. Retournez-vous pour voir une plate-forme face à vous. (Fournaise 6)

Fournaise 6

Sautez dessus avec élan en vous accrochant. Faites de même avec celle qui suit. Allez au bout de celle-ci et sautez sur la corniche de gauche, vous y trouverez des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié**. Faites ensuite un saut avec élan pour aller chercher les **recharges pour le M-16**, posées bien en évidence sur un bloc isolé : cela fera venir un corbeau. Faite ensuite un nouveau bond avec élan pour accéder à l'autre rive et y abattre un autre corbeau. Continuez en suivant le chemin et en prenant garde à la fosse de pics. Ramassez les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** et tuez un nouveau corbeau. Redescendez pour aller chercher des **balles** puis les **recharges pour le M-16** sur la petite plate-forme dans la lave, ce qui fait venir deux corbeaux. (Fournaise 7)

Fournaise 7

Tournez-vous vers la gauche pour sauter au-dessus de la petite pente, puis dirigez-vous vers la droite pour voir une plate-forme au milieu de la lave. Sautez dessus avec élan puis descendez pour trouver le **secret n°2**.

SAUVEGARDE

La Fournaise des Dieux 13

Remontez sur les deux blocs puis retournez-vous pour sauter avec élan sur la plate-forme et enfin sautez avec élan sur la droite pour revenir sur la roche au milieu de la lave. Sautez ensuite sur la rive et suivez le chemin jusqu'à parvenir à la roue à pointes. (Fournaise 8)

Fournaise 8

Passez ce piège par étapes grâce aux petits recoins sur les côtés, puis suivez le chemin en n'oubliant pas la **grande trousse de secours**. Au croisement, allez à droite jusqu'au bord du fleuve. Sautez sur le premier bloc puis progressez par sauts successifs jusqu'à l'endroit où la lave rencontre l'eau. Faites un saut avec élan pour plonger dans l'eau où vous attend un barracuda. Remontez à la surface et dégainez immédiatement pour abattre un ours polaire. Prenez la **grande trousse de secours** et sortez par le passage de droite. Allez au bout de la corniche et sautez vers la rive de droite. Débarrassez-vous de l'ours puis prenez **les balles pour uzi**. Revenez dans l'eau et sautez sur le bloc pour y prendre les **harpons**. Laissez-vous ensuite entraîner par le courant et allez chercher les **recharges pour M-16** avant de remonter à la surface par le petit trou. Hissez-vous sur le bloc pour y prendre des **torches** et une **petite trousse de secours**. Sautez avec élan sur les échelles murales et déplacez-vous latéralement vers la droite jusqu'à pouvoir vous laisser tomber en sûreté. (Fournaise 9)

Fournaise 9

Dévalez la pente et arrêtez-vous devant le bouton mural. Pressez-le puis hissez-vous aussitôt pour éviter les deux boules qui vont dégringoler. Prenez le passage qui s'est ouvert et descendez l'échelle. Une fois en bas, déplacez-vous latéralement pour atterrir sur le sol et non dans la lave.

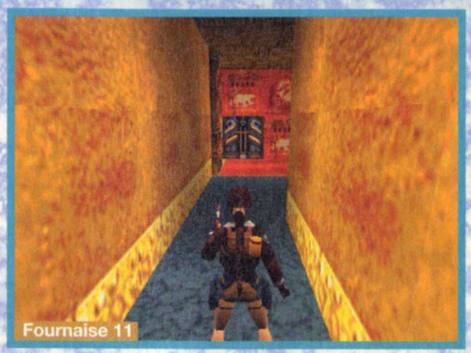
SAUVEGARDE

La Fournaise des Dieux 15

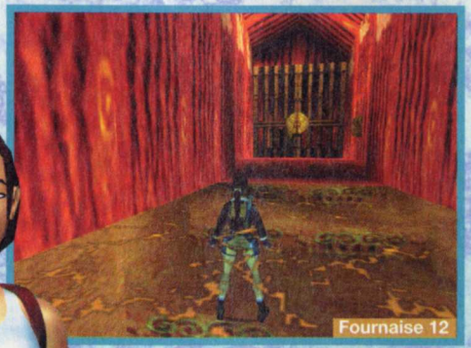
Placez-vous face à l'interrupteur, actionnez-le et faites un saut de côté vers la droite, puis avancez pour éviter la boule. Prenez le couloir qui s'est ouvert et ramassez **les balles pour uzi**. Hissez-vous sur les deux blocs. Continuez par le couloir de gauche et tuez l'ennemi pour lui prendre ses **recharges pour M-16**. Suivez le chemin jusqu'au sommet des escaliers dorés. (Fournaise 10)

Fournaise 10

Prenez à gauche pour entrer dans le petit bâtiment où vous trouverez des **balles** avant qu'un ennemi ne vous attaque par-derrière. Prenez ses **balles pour uzi** puis longez le chemin en étant attentif car un second ennemi va surgir. Vous pourrez récupérer des **recharges pour M-16** sur son cadavre. Ensuite faites demi-tour et prenez l'autre chemin qui part des escaliers. Au bout, entrez dans la bâtisse et tournez-vous vers la gauche pour anticiper la venue d'un ennemi détenteur d'une **petite trousse de secours**. Tirez ensuite le levier et faites demi-tour pour remonter les escaliers puis parvenir à un nouveau levier. (Fournaise 11)


Fournaise 11

Revenez sur vos pas pour constater que vous venez d'inonder la grande salle. Plongez pour récupérer la **Pépite d'or** en faisant attention aux trois barracudas qui nagent dans le secteur. En fouillant un peu partout, vous pourrez trouver une petite et une **grande trousse de secours**, des **harpons** et des **balles**. Remontez ensuite vers les escaliers qui mènent à une porte fermée. (Fournaise 12)


Fournaise 12

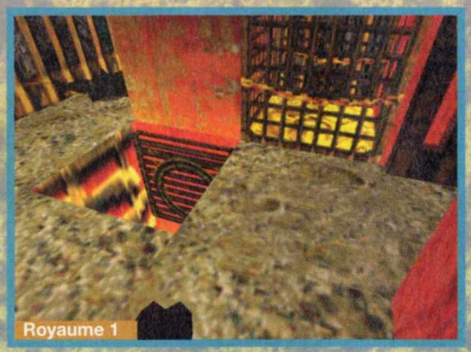
Ouvrez la porte en introduisant la **pépite d'or**. Vous allez déboucher dans une pièce avec deux murs de pics et une roue. La technique pour passer est simple : avancez jusqu'à déclencher un mur puis faites demi-tour pour revenir en lieu sûr. Prenez l'allée de gauche et sautez sur le côté pour trouver des **torches** et une **petite trousse de secours**. Faites la même chose à droite et hissez-vous de bloc en bloc. Une fois en haut, retournez-vous pour voir une échelle murale. Montez-la puis une fois en haut, sautez de biais pour accéder à une autre échelle. Avancez-vous prudemment jusqu'à un grand trou. (Fournaise 13)

Fournaise 13

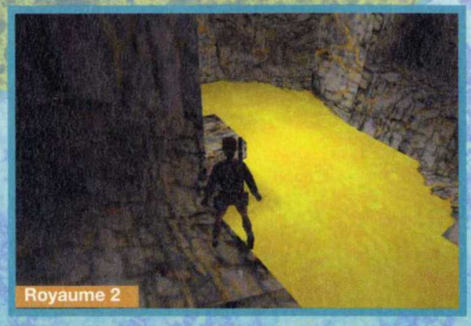
Contournez le trou par la gauche et mettez-vous dos à la pente. Laissez-vous tomber en vous accrochant, puis déplacez-vous latéralement de manière à pouvoir atterrir sur la plate-forme en contrebas. Descendez ensuite dans le trou grâce à l'échelle pour aller chercher le **secret n°3**. Sautez pour remonter par l'échelle. En haut, sautez avec élan sur la plate-forme de droite puis hissez-vous sur le bloc de droite. Laissez-vous ensuite glisser pour arriver au pied d'une échelle qui vous permettra de remonter jusqu'au grand trou. Descendez dans celui-ci grâce à l'échelle et laissez-vous tomber sur les dalles cassantes. Retournez-vous très vite pour sauter avec élan dans le recoin où se trouve une **grande trousse de secours**. Repartez ensuite dans le trou et laissez-vous glisser. Finalement, parcourez le couloir puis laissez-vous tomber pour finir le niveau.

LE ROYAUME

Commencez par baisser le levier pour ouvrir la porte. Cela fera venir trois yétis noirs. Sortez ensuite pour récupérer des **balles pour uzi**, des **torches**, une **petite trousse de secours**, des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** et une **grande trousse de secours**. Vous devriez croiser deux nouveaux yétis noirs. Revenez ensuite dans la cage du début et déplacez la petite cage sur la dalle dorée. Récupérez les **torches** puis descendez par l'échelle de la trappe qui s'est ouverte. (Royaume 1)


Royaume 1

Laissez-vous tomber puis prenez deux fois à droite pour déboucher dans un couloir doré. Avancez toujours tout droit puis plongez dans l'eau. Hissez-vous sur le rebord avec une espèce de bas relief, tournez-vous vers la droite et hissez-vous. Vous trouverez alors des **balles pour uzi**, des **recharges pour M-16** et une **petite trousse de secours**. Retournez-vous et hissez-vous à droite puis suivez le chemin pour revenir dans la salle d'où vous venez. Prenez cette fois-ci le chemin de gauche. Placez-vous de manière à pouvoir sauter sur le bout de plate-forme que vous pouvez apercevoir. (Royaume 2)


Royaume 2

Sautez ensuite avec élan pour aller chercher les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié**. Faites le trajet en sens inverse et placez-vous face au bloc en pente. Sautez dessus mais pas trop loin, de façon à pouvoir ressauter aussitôt sur la rive. Au bout du couloir, hissez-vous sur la gauche. Allez ensuite sur la gauche chercher des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** en prenant garde au yéti noir et faites demi-tour pour prendre la route qui descend. Laissez-vous ensuite tomber dans le trou. (Royaume 3)

Royaume 3

Vous allez ici devoir résoudre une petite énigme à base de leviers. Commencez par abaisser celui qui est dans la pièce où vous êtes. Vous pouvez alors accéder à la pièce n°2 avec une vasque allumée et une grille au plafond. Actionnez le levier puis rendez-vous dans la pièce n°3 (vasque allumée, rien au plafond). Abaissez le levier qui s'y trouve et partez dans la pièce n°4 où vous ramasserez des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** et affronterez une panthère (pas de vasque, rien au plafond). Baissez un nouveau levier pour voir la porte de sortie qui s'ouvre. Faites alors demi-tour jusqu'à la pièce n°5 (un trou d'eau et une vasque allumée) et abaissez-y le levier. Revenez dans la pièce n°1 et relevez le levier pour ouvrir la grille qui mène à la pièce n°6 (vasque éteinte, rien au plafond). Tirez le levier qui s'y trouve, cela allumera la vasque et fera venir une panthère. Allez alors dans la pièce n°7 où vous trouverez des **balles** dans le trou d'eau. Revenez enfin dans la pièce n°5 où le fait de relever le levier permettra d'ouvrir la grille vers la pièce n°8 où vous pourrez trouver une **petite trousse de secours** puis sortir de ce labyrinthe.

SAUVEGARDE **Le Royaume 22**

Le plan de la salle

Prenez le couloir de gauche, avancez-vous puis laissez-vous glisser pour sauter au dernier moment et vous accrocher à l'échelle. Descendez au maximum et décalez-vous bien sur la gauche pour ne pas atterrir dans les pics. Marchez pour aller chercher **les balles pour uzi** puis remontez. Déplacez-vous latéralement de manière à éviter les pics puis sautez en diagonale vers l'autre côté. Suivez le chemin jusqu'à une pièce où vous trouverez des **torches** et des **balles**. Prenez le couloir à gauche de la pièce puis à droite à la première intersection. Sautez pour aller chercher **les balles** puis faites demi-tour pour prendre l'autre embranchement du couloir et aller chercher le **secret n°1**. Cela ouvrira une grille qui vous ramènera dans le petit labyrinthe. Tuez le yéti noir qui vous accueille, puis sortez de la pièce en prenant le couloir de droite cette fois-ci. (Royaume 4)
Tout en haut, vous trouverez une **grande trousse de secours** dont le ramassage fera venir deux yétis noirs. Desendez puis sautez en diagonale pour aller entre les deux arbres. Faites attention au nouveau yéti noir qui va surgir puis aventurez-vous sur la passerelle. Arrêtez-vous pour voir des **balles** sur la gauche que vous pourrez aller chercher grâce à un saut avec élan en vous plaçant le plus à gauche possible. (Royaume 5)

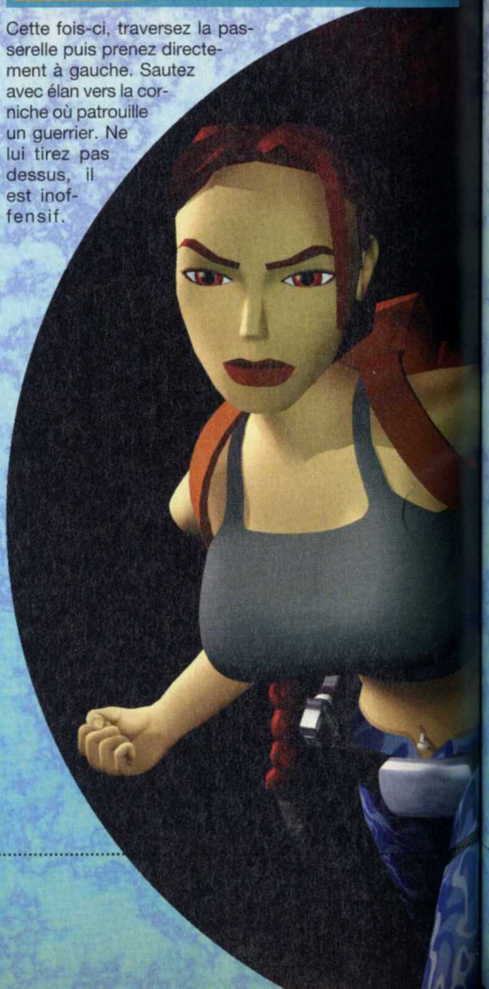
Royaume 4

Royaume 5

Sautez ensuite avec élan vers le mur face à vous en vous accrochant. Déplacez-vous latéralement jusqu'à pouvoir remonter. Sautez ensuite en vous accrochant sur la passerelle à votre gauche. Il ne vous reste plus qu'à effectuer un saut pour aller chercher le **secret n°2**. Laissez-vous ensuite glisser sur la pente puis sautez pour aller chercher les **recharges pour M-16**. Montez sur les racines de l'arbre puis tournez-vous vers la droite pour sauter avec élan vers l'autre rive. (Royaume 6)

Royaume 6

Cette fois-ci, traversez la passerelle puis prenez directement à gauche. Sautez avec élan vers la corniche où patrouille un guerrier. Ne lui tirez pas dessus, il est inoffensif.

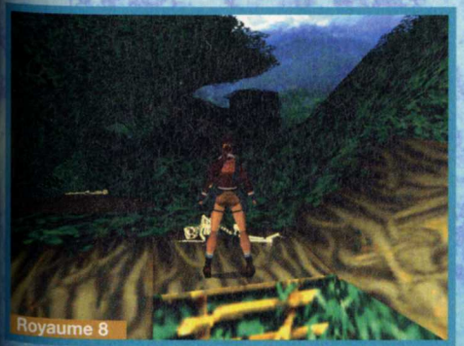


Ramassez la **petite trousse de secours** et refaites le trajet en sens inverse. Poursuivez votre route pour arriver au niveau d'un levier. Dans le couloir de droite, vous trouverez des **grenades** et dans celui de gauche des **balles**. Tirez le levier pour voir une trappe s'ouvrir et un ennemi apparaître. Dirigez-vous ensuite vers le renfoncement doré et tirez le levier de gauche pour lâcher trois guerriers qui vont s'occuper du garde. Tirez ensuite celui de droite pour ouvrir la porte qui mène à cette salle et ramassez la grande trousse de secours qui s'y trouve. Cela fait venir un yéti noir mais également apparaître un ennemi en hauteur. Ressortez de la salle et prenez à droite. Au bout, vous trouverez des **balles pour uzi** avant de vous laissez glisser dans le trou. Sautez sur la première branche puis prenez de l'élan pour aller chercher des **torches** sur celle qui suit. Revenez sur la première branche et sautez en vous accrochant à la passerelle à droite. (Royaume 7)

Retournez-vous pour voir une échelle le long de l'arbre (allumez une torche pour la voir). Descendez et juste avant d'arriver au sol, faites un saut arrière pour atterrir sur une plate-forme. Vous pouvez voir des **grenades** devant vous au milieu de la lave. Sautez à l'endroit où elle se trouve, vous ne craignez rien ! Revenez ensuite sur l'échelle. Hissez-vous et une fois en haut, dégainez vite le **lance-grenades** car deux yétis noirs vous attendent et risquent de vous pousser dans le vide.

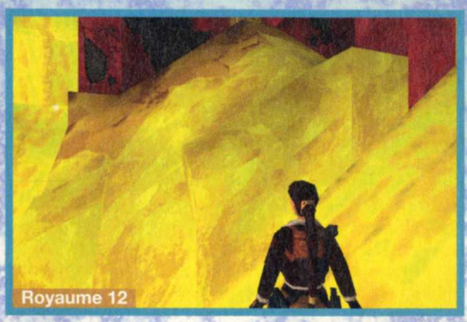
Le Royaume 27

Ramassez la **petite trousse de secours**, **les balles** puis les **recharges pour M-16**. Prenez ensuite l'échelle près du second squelette. (Royaume 8)

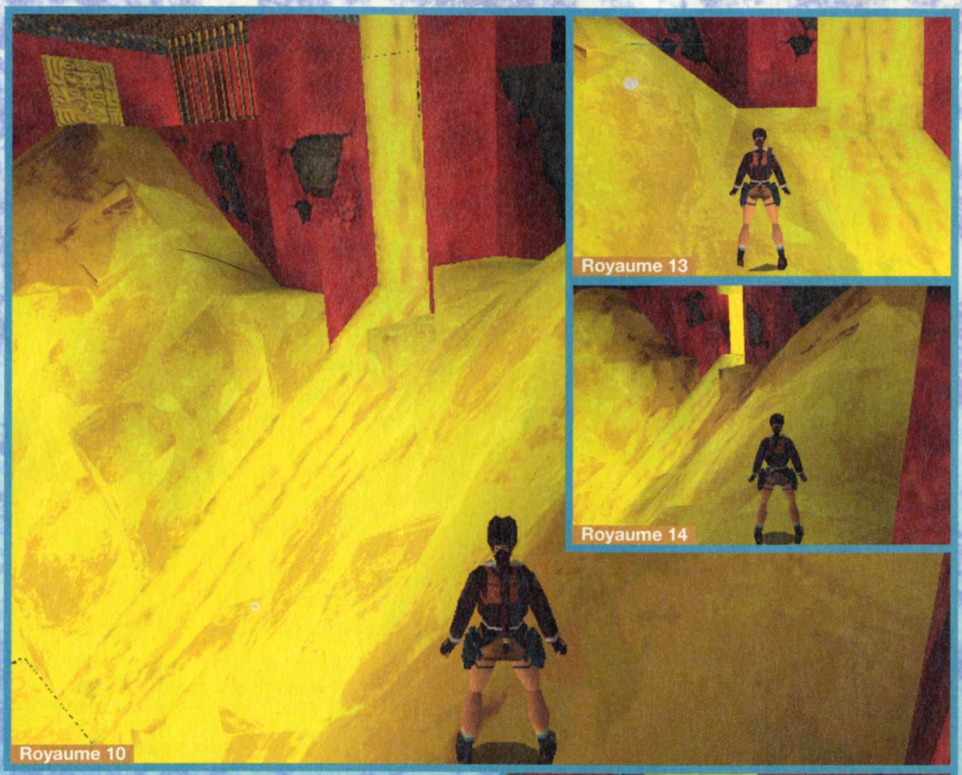


Descendez chercher la **petite trousse de secours** puis remontez l'échelle. Sautez au-dessus du trou puis sur la pente dorée. Laissez-vous glisser sur celle-ci jusqu'à atteindre une pente sombre. Faites alors un saut pour parvenir sur une autre pente dorée. Une fois votre glissade finie, vous recueillerez des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié**. Faites ensuite un saut avec élan en diagonale sur le bloc doré à droite (c'est assez difficile). Suivez le chemin doré et laissez-vous tomber dans la première trappe. (Royaume 9)

Suivez le couloir doré et montez l'échelle. Une fois arrivé à peu près au niveau du mur orange, faites un saut arrière pour arriver sur une petite corniche. Hissez-vous sur la droite puis laissez-vous glisser le long de la pente dorée. Sautez avec élan sur l'autre rive. Les sauts qui suivent sont assez difficiles car le relief est difficile à discerner dans l'or. Tournez-vous en direction de la cascade et sautez pour atterrir sur une surface plane (Royaume 10).



À présent, faites un saut avec élan de l'autre côté en visant légèrement vers la droite. (Royaume 12)
Tournez-vous ensuite sur la droite et sautez au-dessus de vous. (Royaume 13)
Sautez à présent sur le mur en vous accrochant puis descendez et laissez-vous glisser sur la pente suivante. Il ne vous reste plus qu'à sauter dans la cascade. (Royaume 15)

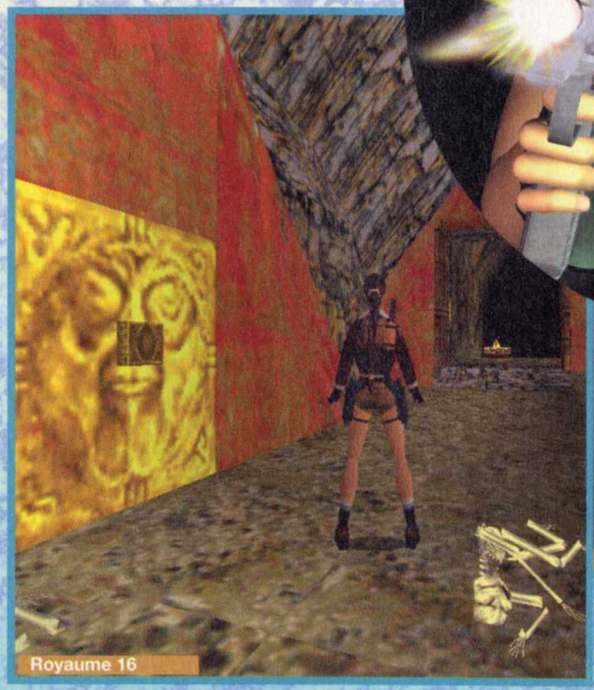


Sautez ensuite en direction du coin le plus bas au bord de la cascade. (Royaume 11)

Ramassez les **torches** et la **petite trousse de secours** puis occupez-vous de la panthère. Retournez-vous ensuite et regardez attentivement le plafond. Vous constaterez qu'il contient certains "carrés" qui correspondent à des zones sûres au sol.

SAUVEGARDE **Le Royaume 32**

Sautez avec élan sur la première zone puis tournez-vous à gauche pour sauter avec élan vers le **secret n°3**. Revenez par le même chemin puis grimpez les escaliers. Glissez le long de la pente face à vous, sautez sur l'autre rive et montez sur le bloc avant de vous hisser sur la droite. Prenez le passage de gauche, il vous ramènera sur la pente dorée et vous devriez perdre un peu d'énergie dans la chute. Passez la zone des dalles sans tomber cette fois puis exterminez les deux yétis noirs. Montez dans la grotte de gauche d'où ils semblaient venir pour y trouver une **petite trousse de secours** puis attaquez-vous à un autre yéti noir. Prenez le passage de droite et sautez au-dessus du trou à pics pour trouver des **balles pour uzi**. Hissez-vous ensuite pour déboucher sur un parcours doré. Prenez l'échelle de gauche et suivez la corniche. Tuez les deux panthères puis prenez tout de suite à gauche pour trouver une **grande trousse de secours** et des **recharges pour M-16**. Retournez-vous ensuite pour aller gravir le mur d'échelles du fond en prenant garde à la panthère qui est dans ce secteur. Approchez-vous des portes de droite pour les ouvrir puis revenez vers la dalle murale dorée. (Royaume 16)


Royaume 16

Insérez le **Masque de Tornarsuk** dans l'orifice : un chemin doré va se former dans votre dos et un énorme monstre va en sortir. Il y a plusieurs moyens de l'éliminer. Le plus simple est de redescendre le mur d'échelles et de le buter tranquillement du bas avec le **Lanceur de Grenades** ou le **M-16**. Une autre manière, plus intéressante, consiste à remonter la pente dorée pour aller abaisser le levier qui se trouve tout en haut avec le monstre à vos trousses. Faites des sauts pour aller plus vite et ramassez la **grande trousse de secours** ou les **grenades** si vous en avez vraiment besoin. Redescendez la pente et prenez le passage de droite qui s'est ouvert. Foncez pour avoir de l'avance sur le monstre et allez tirer le levier de l'autre côté. Le pont disparaîtra alors et le monstre sera piégé. Vous n'aurez plus qu'à lui tirer dessus depuis votre perchoir.

CAUCHEMAR À VEGAS

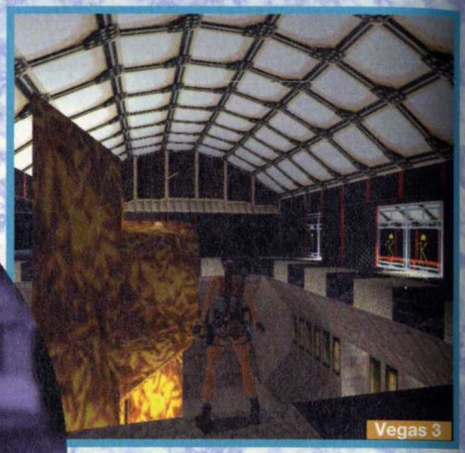
Ce niveau n'est accessible qu'une fois les quatre précédents achevés à condition d'avoir ramassé les 12 secrets. Sortez de la salle de bains et allez chercher le **fusil à canon scié** et ses **boîtes de cartouches** près de la fenêtre de droite. Dans la pièce de droite, vous trouverez des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié**, une petite et une **grande trousse de secours** et des **torches**. Appuyez sur l'interrupteur sous la télévision pour voir votre majordome. Une porte vous mène sur la terrasse mais vous ne pourrez qu'y admirer le panorama. Sortez dans le couloir et cassez les fenêtres. Sortez et regardez vers la droite pour voir un rebord. (Vegas 1)

Vegas 1

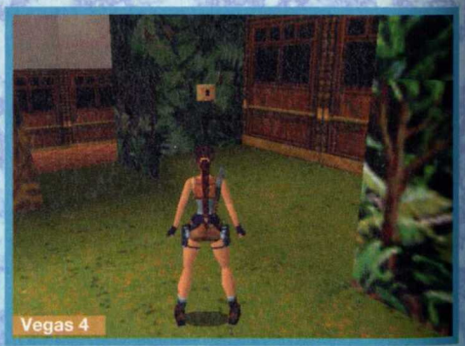
Sautez dessus en vous accrochant. Déplacez-vous ensuite latéralement jusqu'à pouvoir remonter. Sautez sur la terrasse de gauche et dégainez pour venir à bout des deux tueurs. Récupérez la **petite trousse de secours** et les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié**. Appuyez sur l'interrupteur au fond à gauche pour rejoindre votre majordome. Prenez la **Clef de l'hôtel** et la **petite trousse de secours**. Ressortez ensuite dans le couloir pour y utiliser la **Clef de l'hôtel**. (Vegas 2)

Vegas 2

Prenez la première à gauche sur la corniche et vous retrouverez le monstre du niveau précédent enfermé en cage. Sur sa gauche, vous trouverez des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** et des **torches** alors que sur sa droite, un tueur vous attend. Montez ensuite sur les blocs pour atteindre une charpente. Tout au fond, vous trouverez des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** et une **petite trousse de secours**. Redescendez ensuite pour revenir sur la corniche. Faites le tour pour vous positionner face à la **grande trousse de secours**. (Vegas 3)


Vegas 3

Sautez avec élan en vous accrochant pour aller la chercher. Tournez-vous ensuite vers la droite pour vous accrocher et descendre en rappel une partie de la sculpture. Laissez-vous ensuite glisser le long de la pente. Dégainez pour éliminer les deux tueurs qui surviennent et récupérez des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** et une **petite trousse de secours**. Allez chercher la **Clef de l'hôtel** dans la piscine. Abattez le tueur qui survient alors puis dirigez-vous vers la porte cernée d'un décor tropical. (Vegas 4)


Vegas 4

Utilisez la clef pour l'ouvrir et prenez le passage de droite. Éliminez le tueur qui vous attend puis ramassez les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié**. Rebroussez chemin pour prendre l'autre passage. Abattez le tueur et récupérez sa **petite trousse de secours** puis prenez les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** . Sortez à présent de cette zone pour vous diriger vers le "Cell Block Rock", et son décor "zébré". (Vegas 5)
Pressez les deux boutons de part et d'autre de la salle du piano. Cela dévoile une scène mais fait également venir quatre ennemis. Abattez-les puis ramassez la **petite trousse de secours** et les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** qu'ils détenaient.

SAUVEGARDE **Cauchemar à Vegas 36**

Allez ensuite chercher les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié** sur la scène, ce qui fait venir deux nouveaux ennemis. Montez sur les blocs du fond en prenant

Vegas 5

garde aux caisses qui se balancent pour aller chercher des **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié**. Tirez ensuite les deux caisses du fond vers le centre de la scène de manière à ce qu'elles soient toutes alignées. (Vegas 6)

Vegas 6

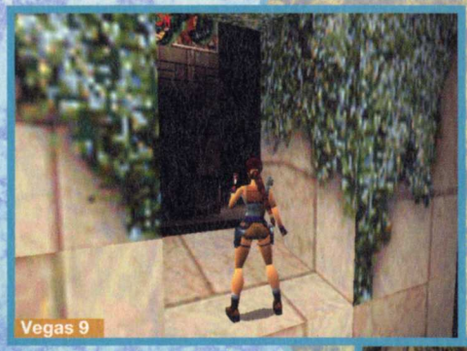
Faites le tour de la scène pour voir que la trappe s'est ouverte. Laissez-vous tomber et regardez attentivement les blocs au sol. Certains ont des tâches grises alors que d'autres en ont des beiges. Tirez le seul bloc gris qui peut être bougé puis passez au-dessus pour le pousser deux fois. Tirez alors le bloc qui est maintenant accessible puis faites-en le tour pour le pousser. Vous découvrirez alors des **balles pour uzi**. Répétez la même opération avec le troisième bloc pour avoir accès au **secret n°1**. Ressortez ensuite de cette zone pour revenir jusqu'à la sculpture en étant prêt à recevoir le tueur qui va arriver. N'oubliez pas sa **petite trousse de secours** et ses **balles pour uzi**. Dirigez-vous à présent vers l'ascenseur. (Vegas 7)

Vegas 7

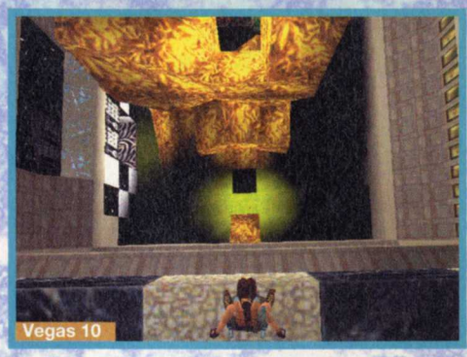
Actionnez la manette pour appeler l'ascenseur puis relevez-la avant de monter dedans. Une fois en haut, sortez puis descendez d'un bloc. Sautez en diagonale sur le morceau de la sculpture relié à la corniche. Marchez parmi les tessons pour y récupérer des **balles pour uzi** puis sautez sur la corniche étoilée. Ramassez la **grande trousse de secours** et le **Composant pour porte**. Vous devez maintenant vous positionner de manière à pouvoir sauter avec

Vegas 8

élan au-dessus des tessons sans aller trop loin. Bondissez donc au moins deux pas avant le rebord. (Vegas 8)
Ressautez ensuite vers le passage qui mène à l'ascenseur. Appuyez sur l'interrupteur pour faire descendre ce dernier puis sautez sur l'échelle de droite et montez au sommet de celle-ci. Prenez le couloir et sautez au-dessus des tessons. Abattez l'ennemi qui va arriver avant de ramasser les **boîtes de cartouches pour le fusil à canon scié**. Sautez ensuite sur la sculpture pour redescendre. Redirigez-vous vers la piscine et utilisez le **Composant pour porte** sur le dispositif de droite. Entrez dans la pièce et grimpez immédiatement sur le bloc de gauche. (Vegas 9)
Depuis cet endroit, vous pourrez tuer sans risque le tyrannosaure. Redescendez ensuite chercher des **torches** derrière vous puis entrez dans la zone du T-Rex par la droite. Vous y trouverez les **pistolets automatiques** ainsi que des **balles,** et un ennemi viendra vous attaquer. Partez ensuite de l'autre côté pour trouver un **Boîtier pour ascenseur**. Un autre tyrannosaure va alors survenir et vous devrez vite regagner le bloc d'où vous aviez abattu son congénère. Une fois le second dino éliminé, repartez vers la gauche pour trouver une **grande trousse de secours**


Vegas 9

et des **torches** dans la pièce du fond. Allez ensuite dans l'enclos du T-Rex pour y trouver le **secret n°2**. Revenez ensuite à la sculpture et grimpez dessus depuis le côté piscine pour parvenir à une plateforme avec des **balles pour uzi**. Tournez-vous alors de 45° vers la gauche et sautez en vous accrochant sur la sculpture. Continuez ensuite votre ascension jusqu'au sommet d'où vous sauterez avec élan sur la corniche. Rendez-vous devant la salle du monstre en cage et regardez vers le bas de la sculpture : vous devriez apercevoir un petit carré d'eau (Vegas 10)
Sautez dedans (en effectuant un saut de l'ange pour le style) et vous y trouverez des **uzis** et des **balles** pour ces armes. Refaites ensuite l'ascension de la sculpture et revenez sur la corniche. Entrez dans la salle avec la moquette orange et descendez les escaliers. Un ennemi va surgir dans


Vegas 10

votre dos. Ramassez **les balles pour uzi** puis **les balles**. Revenez ensuite vers l'ascenseur et placez **le boîtier** dans le panneau de gauche (Vegas 11)
Appelez alors l'ascenseur en baissant la manette.

Vegas 11

SAUVEGARDE

Cauchemar à Vegas 41

Actionnez une deuxième fois la manette avant d'entrer dans la cage d'ascenseur et de descendre. Vous venez de libérer le monstre alors vous devez être rapide. Progressez en faisant des sauts, c'est la technique la plus véloce. Commencez par aller à gauche en sautant au-dessus des tessons pour aller chercher des **balles pour uzi** et une **grande trousse de secours**. Partez ensuite de l'autre côté en essayant de semer le monstre pour aller chercher le **secret n°3** qui se trouve dans sa cage (Vegas 12).

Revenez ensuite dans l'ascenseur d'où vous pourrez lui tirer dessus sans aucun risque et lui faire la peau, ce qui entraînera la fin du jeu.

Rodolphe (Rdonain970@aol.com)

Vegas 12

GUIDE

seconde partie
resident evil 2

VOICI DONC LA SECONDE PARTIE DE LA SOLUTION DE CE JEU AU STRESS PERMANENT. CETTE FOIS, C'EST CLAIRE QUI S'Y COLLE, AVEC UNE AVENTURE DIFFÉRENTE MAIS NON MOINS INTÉRESSANTE QUI VOUS DONNERA ACCÈS À LA SECONDE AVENTURE DE LÉON.

2e partie

ÉDITEUR	Virgin Interactive
CONFIG.	Pentium 166, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Anglaises
SORTIE	JUIN 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez dans le répertoire Astuces du CD les sauvegardes correspondant aux indications de la soluce. Pour les installer, faites d'abord une copie des vôtres, puis décompressez le fichier Resident-save.zip dans le répertoire d'installation par défaut C:\Program Files\CAPCOM\RESIDENT EVIL2\

CLAIRE - MISSION 1 : LA VILLE

Dans ce niveau, votre seul but est d'atteindre le poste de police de la ville et non de faire un carton chez les zombies. Donc, dès que vous le pouvez, évitez-les... Au bout de la première rue, où se trouvent six zombies, vous tomberez sur une armurerie (V 02). La seule personne qui y reste, c'est le tenancier de cette boutique, mais plus pour longtemps. Vous trouverez chez lui **deux boîtes de balles** et **un fusil-arbalète** sur son cadavre. Attention quand même : les quatre zombies qui l'ont tué ne font pas de la figuration. Continuez votre chemin en sortant par l'arrière de la boutique. Dans la ruelle suivante (V 03), vous tomberez sur une ambulance qui bloque le chemin et qui contient **une boîte de balles**. Les zombies que vous avez croisés ouvriront alors la porte et viendront vous faire un câlin. Tuez-les et passez par le terrain de basket (V 04). Dans la ruelle suivante (V 05), vous trouverez **une boîte de balles** dans les poubelles, au pied de l'escalier. Quatre zombies voudront vous faire la causette juste après **(photo 1)**. La rue suivante (V 06) est barrée par quatre zombies qui font un barbecue au milieu de la chaussée. Évitez-les, à moins que vous n'ayez du temps et des munitions à perdre, et montez dans le car (V 07) où vous attendent deux autres zombies et **une boîte de balles**. Descendez à l'arrêt suivant où vous serez accueilli par un groupe de cinq zombies. Dans le petit parc qui suit (V 09) se cachent deux zombies en train de bouffer des pigeons. Il y a une herbe verte au sommet des escaliers, à droite de l'entrée du poste de police. Vous voici enfin arrivé. Ouf ! Un peu de repos...

1

2

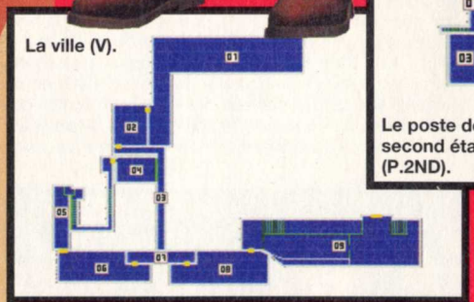
LE POSTE DE POLICE

PREMIÈRE PARTIE

Sauvegarde 1

Dans un premier temps, allez faire le tour du hall d'entrée (P.RDC 01) pour y trouver **un ruban encreur**, un point de sauvegarde et **une boîte de balles**. Passez la porte qui se trouve en haut du plan incliné, à l'Ouest du hall (P.RDC 02). Vous rencontrerez le dernier flic vivant (mis à part vous). Il vous remettra **la carte d'accès bleue** et fermera la porte derrière vous. Mettez en marche l'ordinateur du hall pour ouvrir les portes avec cette carte. Maintenant, passez la porte à gauche de la statue du hall.
Dans cette salle d'attente (P.RDC 03), vous trouverez un coffre où vous pourrez déposer des objets. Tous les coffres du jeu sont reliés entre eux et vous retrouverez tous les objets placés dans l'un des coffres à l'intérieur de tous les autres (comme dans le premier RESIDENT EVIL, pour ceux qui connaissent). Dans le tiroir de la table métallique, au coin Nord-Ouest de la pièce, se trouve **un spray désinfectant**. Continuez dans le couloir suivant. (P.RDC 04) Attention, ici il y a un licteur. Une fois qu'il est mort, **(photo 2)** passez au couloir suivant (P.RDC 05). Au bout de ce nouveau couloir (P.RDC 05), vous débouche-

Le poste de police : premier étage (P.1ER).


La ville (V).

Le poste de police : second étage (P.2ND).

Le poste de police : rez-de-chaussée : (P.RDC).

L'allée du poste de police (A).

Le poste de police : sous-sols (P.SS).

rez près de l'escalier Ouest (P.RDC 07), où vous trouverez quatre zombies et **deux herbes vertes**. Sous l'escalier se trouve la chambre noire (P.RDC 08). Elle contient un point de sauvegarde, un coffre, **un ruban encreur** et **une boîte de balles**. **(photo 3)**

Sauvegarde 2

Montez maintenant les escaliers. Au bout du couloir, vous découvrirez une statue entourée de deux bustes (P.1ER 01). Pour débloquer le rubis, il vous suffit de pousser les bustes sur les petite dalles marron, de chaque côté de la statue. Poussez le buste rose sur la dalle de droite jusqu'à entendre un bruit, puis passez au buste bleu. Poussez celui-ci sur la dalle de gauche, jusqu'à ce que vous entendiez le même son que précédemment **(photo 4)**. La statue libérera alors **un rubis**. Passez la porte située juste à côté et entrez dans la salle des S.T.A.R.S. (P.1ER 03). Vous y trouverez **un lance-grenades** dans le placard, à côté de la porte, et **une boîte de balles** derrière le bureau du commissaire. Allez voir sur le bureau placé juste en face de la porte pour trouver le journal de Chris

et, en dessous, **la médaille de la licorne**. Sortez de la pièce et retournez dans le hall d'entrée du poste de police, puis utilisez la médaille sur la statue pour obtenir **la clef du pique** (P. RDC 01). **(photo 5)**

Sauvegarde 3

Maintenant, allez ouvrir la salle des archives (P.RDC 09). Poussez l'escabeau de l'autre côté des étagères, contre l'armoire du fond. Montez dessus pour découvrir **la manivelle**. Vous trouverez aussi un **un ruban encreur** dans le placard à côté de la porte. **(photo 6)**

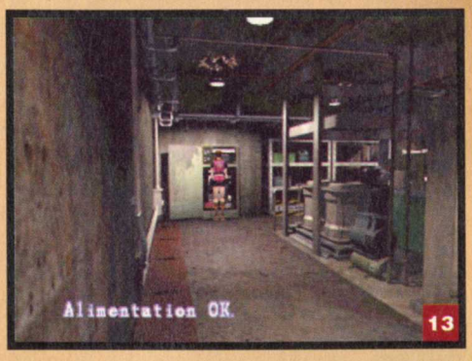
DEUXIÈME PARTIE

Maintenant, retournez au premier, et au bout du couloir des S.T.A.R.S. (P.1ER 02), vous verrez une petite fille poursuivie par un zombie. Tuez-le et passez la porte qui se trouve au bout du couloir. Dans le salon suivant, vous rencontrerez Léon. Au bout du long corridor du salon (P.1ER 04), vous trouverez **une boîte de balles** dans un placard et **des grenades incendiaires** sur la petite table de chevet qui se trouve à côté de la porte de la bibliothèque (P.1ER 05). Passons maintenant dans ladite bibliothèque. Vous y trouverez **une herbe rouge**. Grimpez l'escalier (P.2ND 01), passez devant la porte et continuez le long des armoires jusqu'à ce que le sol se dérobe sous vos pieds. Vous atterrirez dans un petit débarras où vous verrez une plaque de bronze. Au fond du débarras se trouve un panneau comportant un bouton que vous devrez actionner. Sortez du débarras. Maintenant que les armoires automatiques sont en marche, allez voir

celle qui se trouve le plus à gauche et actionnez le bouton qui se trouve dessus, vers la droite. Agissez de même avec celle qui est placée juste à droite. Retournez dans le débarras pour récupérer **la pierre du serpent** derrière la plaque de bronze qui vient de s'ouvrir **(photo 7)**. Passez maintenant la porte à double battant de la bibliothèque : vous déboucherez sur le balcon du hall d'entrée (P.1ER 06). Quatre zombies y ont élu domicile. Au milieu du balcon se trouve une échelle de secours, actionnez-la. Elle vous servira de raccourci pour remonter au premier étage. Prenez la porte qui se trouve au bout du balcon. Vous voici dans le secrétariat du premier (P.1ER 07). Dans cette salle, vous verrez un coffre, un point de sauvegarde, **un ruban encreur** et **le briquet tempête**. Retournez dans le couloir où vous avez vu une porte à double battant (P.RDC 05) et passez-la pour arriver dans la salle de briefing (P.RDC 06). Dans l'arrière-salle, vous devrez utilisez votre briquet pour allumer la cheminée et récupérer **le second rubis**. Retournez dans le secrétariat du premier,

Sauvegarde 4

Passez dans le couloir suivant (P.1ER O8) et butez les deux zombies. Franchissez ensuite la porte située au Sud. Dans ce nouveau couloir (P.1ER 09), déverrouillez la porte bleue juste en face de vous, et tuez les six corbeaux qui vous attaquent. Vous trouverez **une boîte de balles** sur le cadavre du flic de ce couloir. Prenez maintenant la porte métallique du bout et descendez les escaliers de l'héliport (P.1ER 10). Vous déboucherez dans une allée où se baladent quatre zombies (A 04). Entrez dans la petite maison des gardiens (A O3). Vous y trouverez un point de sauvegarde, **un ruban encreur**, **un fusil-arbalète** et **un volant de valve (photo 8)**. Retournez à l'héliport et allez derrière le grillage qui se dresse à côté de l'hélicoptère en feu pour y utiliser le volant de valve. Une fois le feu éteint, vous dénicherez à l'intérieur de l'hélico **une boîte de balles**. Retournez dans le couloir où vous aviez vu le nez de l'hélico en flammes (P.1ER 08) et franchissez la porte qu'il bloquait. Dans cette salle (P.1ER 11), vous trouverez **la clef du carreau**. Utilisez les deux rubis sur les bustes de femmes placés de part et d'autre du buste de l'homme enchaîné, au fond de la pièce **(photo 9)**. Cela ouvrira une cache dans son torse et vous y trouverez **le morceau 1 de la pierre bleue**. Maintenant, passez la porte bleue que vous aviez déverrouillée dans le couloir des corbeaux. Sur le balcon où vous déboucherez (P.1ER 12), vous trouverez **une herbe verte**, puis **deux**



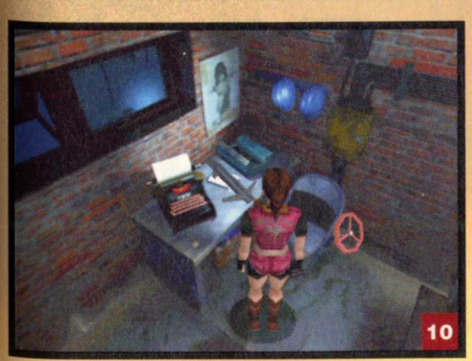
autres au pied des escaliers (P.RDC 10). Passez la porte pour entrer dans la salle de bureau de l'Est du poste de police (P.RDC 11).

TROISIÈME PARTIE

Dans cette salle, vous affronterez cinq zombies. Sur le cadavre du flic, près de la porte métallique, vous trouverez **une boîte de balles**. **Une plante verte** est cachée derrière le bureau de la pièce du commissaire et **un ruban encreur** est dissimulé près du fax. Pour finir, **des grenades acides** et la carte du poste de police se trouvent à l'intérieur du coffre du commissaire. La combinaison est "2, 2, 3, 6". Passez la porte bleue à double battant pour arriver dans la salle d'attente Ouest du poste de police (P.RDC 12). Ici, cinq copains zombies vous aideront à patienter et vous dénicherez **une herbe verte** près des distributeurs de boissons. Passez maintenant la porte du fond de la salle d'attente pour entrer dans un couloir en "U" (P. RDC 13). Vous trouverez quatre zombies sur votre chemin, ainsi qu'**une herbe rouge**. Ouvrez la porte métallique qui se présentera alors. Dans cette salle des interrogatoires (P.RDC 14), vous découvrirez un licteur, **un cordon** et **la pierre de l'aigle**. Dans la salle qui se trouve de l'autre côté de la glace sans tain (P. RDC 15), vous trouverez **une boîte de balles**.

Sauvegarde 5

Retournez maintenant à l'escalier Ouest (P.RDC 07) et prenez la porte située au Sud. C'est l'armurerie (P.RDC 16) qui héberge six zombies : vous y trouverez **un carquois de flèches**, **un explosif** et **un film de photos**. Prenez la porte du fond pour pénétrer dans la salle de bureau Ouest où vous aviez rencontré le dernier flic vivant du coin (P.RDC 02). Il se tient dans le bureau du commissaire. Vous trouverez aussi dans cette salle **une herbe verte**, **un détonateur** et **une boîte de balles** à l'intérieur d'un des placards. Allez dans le couloir de l'hélicoptère (P.1ER 08) et combinez l'explosif avec le détonateur pour faire le mélange **explosif + détonateur**. Utilisez-le pour faire sauter la porte qui se trouve à côté de l'hélico. Une fois le passage ouvert **(photo 10)**, passez la porte située au Nord. Vous arriverez dans le bureau du chef de la police (P.1ER 13). Examinez le corps de la jeune fille qui gît sur le bureau. Après une petite scène de dialogue, ouvrez l'autre porte de la salle. Passez le couloir du tigre (P.1ER 14) et entrez dans la salle de taxidermie (P.1ER 15). Allez dans l'arrière-salle et allumez la lumière. L'interrupteur se trouve juste à gauche de la porte. Vous rencontrerez Sherry et après une scène de dialogue, allez voir le petit coffre qui se trouve au fond de l'arrière-salle, pour y dénicher **un spray désinfectant**. Retournez dans le bureau du chef de la police et regardez sur le bureau pour y trouver **la clef du cœur (photo 11)**. Retournez ensuite dans la salle de bureau Est (P.RDC 11) et ouvrez la porte située près de la porte métallique, au fond de la salle. Vous arriverez dans un couloir qui vous mènera à l'escalier du sous-sol (P.RDC 17). Sur l'étagère, derrière l'escalier, vous dégoterez près de l'entrée **deux herbes vertes**. Utilisez le cordon sur le panneau électrique qui se trouve en face de l'escalier. Cela fermera les volets métalliques du couloir et rendra le jeu plus facile pour Léon lors de sa deuxième mission **(photo 12)**. Vous débouchez dans un couloir où vous attendent trois toutous en quête de croquettes (P.SS 01). Descendez et entrez dans la salle du chauffage (P.SS 03), c'est la seule autre porte ouverte du couloir. Là, vous trouverez **une herbe verte** et un panneau de contrôle qui permettra de remettre le courant en marche dans le coin. Pour y réussir, faites comme suit : levez le premier interrupteur, baissez le suivant, levez le troisième, baissez le quatrième et levez le dernier. Voilà, c'est fait ! **(photo 13)** Sortez et passez la porte à l'Est (P.SS 02). Vous trouverez dans cette allée **une herbe rouge** et deux clebs. Au bout de l'allée Sud, vous tomberez sur une bouche d'égout, qui vous amènera dans un petit chantier de construction (E.01). Vous pourrez entrer dans une salle de sauvegarde à partir du chantier (E.02) : elle contient un point de sauvegarde, un coffre et **un ruban encreur**.



Sauvegarde 6

Ressortez pour trouver Sherry.

QUATRIÈME PARTIE

Après une petite scène de dialogue, vous prendrez le contrôle de Sherry. Attention, elle ne possède qu'un spray désinfectant et ne peut pas utiliser d'arme. Vous commencerez dans une salle en chantier (E.08), où vous devrez utiliser un élévateur pour poursuivre votre route. Vous arriverez ensuite dans une petite salle (E.07) qui donne sur une petite cour où vous attendent deux chiens. Ils vous attaqueront, seulement à l'aide de vomissures. Ouvrez la porte Ouest de cette cour et vous arriverez dans une salle fermée (E.04), contenant **des grenades de base**. Sortez de la salle et prenez la porte Est de la cour. Dans cette salle (E.09), descendez et poussez les caisses de façon à les aligner au fond de la salle. Vous pouvez les escalader en appuyant sur action lorsque vous en êtes tout près (agissez de même pour redescendre) **(photo 14).** Ensuite remontez et activez le bouton qui fera remplir le bas de la salle. Passez maintenant sur les caisses pour atteindre l'autre côté et trouver **la clef du trèfle**. Retournez dans la salle de départ (E.08) pour rapporter à Claire ce que vous avez trouvé. Maintenant que vous contrôlez à nouveau Claire, retournez dans le couloir du sous-sol du poste de police (P.SS 01). Prenez la porte qui se trouve au bout, à l'Ouest : vous arriverez dans la gare (P.SS 04) et y trouverez une herbe verte au Nord-Ouest, puis retournez dans le couloir. Allez dans la salle qui se trouve à l'Est : c'est la salle d'autopsie (P.SS 08). Vous y trouverez **la carte d'accès rouge** et cinq zombies, une fois que vous aurez la carte en votre possession. Ressortez de la pièce et utilisez la carte sur la boîte de contrôle qui se trouve à côté de la porte, à l'Ouest : c'est l'armurerie du poste de police (P.SS 09). Dans cette salle, vous trouverez **deux boîtes de balles**, **une boîte de cartouches** et vous aurez le choix entre **le sac-banane** et la mitraillette. Je vous conseille de laisser la mitraillette à Léon et de prendre le sac-banane, qui vous sera très utile car il procure deux espaces supplémentaires dans votre inventaire : cool, non ? Maintenant, retournez au rez-de-chaussée du poste de police (P.RDC 17) et ouvrez la porte qui se trouve au-dessus de l'escalier : c'est le dortoir (P.RDC 18). Vous y trouverez **des grenades acides**. Ressortez et allez dans le couloir qui vous mène à la salle d'interrogatoire (P.RDC 13) pour ouvrir la porte verte située tout au fond : c'est la salle de conférence (P.RDC 19). Attention : un licteur vous y attend **(photo 15)**. Dans cette salle, vous devrez allumer le fourneau, au Nord-Ouest de la salle, puis ouvrir les lampes dans cet ordre : celle du milieu (12), celle de droite (13) et enfin celle de gauche (11) pour libérer **la roue dentée dorée** du tableau. Ramassez en même temps **le film** qui se trouve juste à côté du tableau, sur une table. **(photo 16)**

Sauvegarde 7

Retournez dans le hall principal (P.RDC 01) et montez à l'échelle. Attention, un licteur vous attend en haut ! Entrez dans la bibliothèque, montez l'escalier et passez la porte pour atterrir dans le couloir qui mène à la salle de l'horloge (P.2ND 02 et 03) et faites gaffe car un licteur vous souhaitera la bienvenue... Dans cette salle, utilisez la manivelle sur l'espèce de roue crantée qui se trouve au fond de la pièce. Une fois l'escalier en place, montez et utilisez l'engrenage sur l'ensemble de rouages comportant un bouton rouge. L'engrenage en place, appuyez sur le bouton **(photo 17)**. Lorsque la porte secrète s'ouvrira, prenez **le second morceau de pierre bleue**. Combinez les deux morceaux pour reconstituer **la pierre du jaguar (photo 18)**. Sortez de la pièce et revenez dans le bureau du chef de la police (P.1ER 13) pour trouver Sherry. Examinez le tableau placé à côté de sa chaise et disposez les trois pierres pour ouvrir le passage secret de la pièce (P.1ER 16) **(photo 19)**. Dans ce passage, examinez l'ascenseur deux fois et après une scène de dialogue, descendez.

Vous arrivez dans un couloir bien sombre qui mène à la salle de taxidermie du chef de la police. Il s'y trouve justement. Après une petite scène de dialogue, faites le tour de la pièce pour trouver **des grenades acides** et descendez par l'échelle qui se trouve au Sud-Ouest de la pièce. Attention, en pénétrant dans cette salle, vous serez confronté au premier boss du jeu. Il n'est pas dur à battre mais les petites bestioles qu'il crache vous rendront fou si vous ne vous en occupez pas très vite... Retournez voir Sherry et conduisez-la sur la plate-forme (E.11) où vous avez combattu le boss. Au bout, appuyez sur un bouton pour faire descendre une échelle que vous emprunterez.

14

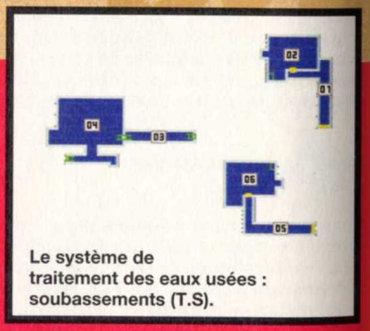
15

16

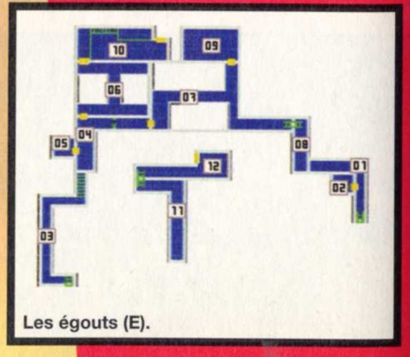
17

18

19



Le système de traitement des eaux usées : soubassements (T.S).



Les égouts (E).

LE SYSTÈME DE TRAITEMENT DES EAUX USÉES

Une fois la porte passée, vous aurez droit à une petite scène de dialogue (quand Sherry aura disparu). Vous la contrôlez maintenant, allez donc ouvrir la porte au bout du couloir (T.S.11). Dans la pièce où vous déboucherez (T.S.10) se trouve un zombie. Évitez-le et utilisez la grille de ventilation située derrière les armoires, au Nord-Ouest de la pièce. Après avoir passé le conduit où grouillent des cafards géants (T.S.12), vous ferez irruption dans un collecteur d'ordures ménagères (T.S.13). Prenez **la médaille du loup** qui se trouve sur le sol **(photo 20) :** vous revoilà dans le corps de Claire ! Continuez votre chemin pour entrer dans une salle de sauvegarde (T.C.06). Dans le couloir, vous trouverez deux herbes bleues, mais aussi un point de sauvegarde, un coffre, **un ruban encreur**, **une boîte de balles** et **un spray désinfectant**. Vous découvrirez aussi une porte qui, une fois ouverte, laissera apparaître une échelle. Descendez-la pour arriver dans un dépôt où vous attend un zombie (T.S.10).

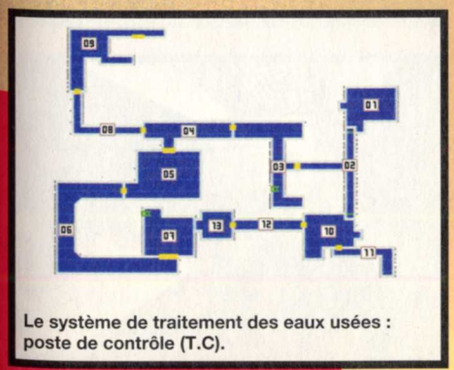
SAUVEGARDE **Sauvegarde 8**

Ce dépôt contient **des grenades de base** et **un carquois de flèches**. Remontez et utilisez le monte-charge de la salle de sauvegarde. Retournez maintenant dans le couloir (T.S.02), et empruntez la seule porte qui s'y trouve. Allez dans la petite alcôve située au Sud. Sur le corps des hommes étendus là, vous trouverez **des grenades incendiaires**. Et aussi deux araignées géantes dans ce conduit... **(photo 21)** Ne montez pas à l'échelle car le ventilateur fonctionne : si vous ne voulez pas finir en bouillie, renoncez à l'escalade. Passez dans le conduit suivant (T.S.04) : vous y trouverez deux autres araignées. Au bout du passage, vous découvrirez une cascade dissimulant une porte et une sorte de distributeur où vous devrez mettre les médailles du loup et de l'aigle. Vous récupérerez la dernière un peu plus tard. Pour le moment, passez la seule porte qui vous est accessible :

elle vous donne accès à la salle de traitement des eaux usées (T.S.05). Là, après une petite scène de dialogue, vous trouverez **une jardinière d'herbes bleues**, très utiles en cas d'empoisonnement par les araignées. Allez ensuite au bout de la petite plate-forme : vous y remarquerez une sorte de conduite avec un trou au milieu. Utilisez le volant de valve dans ce trou pour faire descendre une plate-forme. Passez dessus et, de l'autre côté, utilisez une nouvelle fois le volant pour la faire remonter. De ce côté de la salle, vous trouverez un point de sauvegarde, **un ruban encreur**, **deux herbes vertes** et **des grenades incendiaires**.

SAUVEGARDE **(Sauvegarde 9**

Passez la porte située juste à côté pour entrer dans le conduit d'évacuation (T.S.06). Franchissez ensuite l'autre porte (qui s'ouvre juste à côté) pour entrer dans le conduit d'évacuation (T.S.06). Vous y trouverez une sorte d'interrupteur lumineux qui vous sera très utile par la suite. Au bout du même conduit, vous déboucherez dans la pièce de filtrage des déchets (T.S.07). Vous voilà maintenant aux prises avec un alligator géant ! Courez jusqu'à l'interrupteur lumineux et activez-le. Il laissera tomber une bombonne d'air comprimé, reculez et laissez l'alligator l'avaler, puis tirez-lui dessus pour le tuer en un seul tir : c'est cool, non ? **(photo 22)** Allez maintenant rejoindre Sherry dans la salle de filtrage. Pour ouvrir la porte, il faut activer le bouton placé sur la droite de la porte et ensuite l'ouvrir tranquillement (T.S.07). Dans les détritus de cette salle, vous trouverez **un ruban encreur** et **la médaille du loup (photo 23)**. Grimpez à l'échelle pour arriver dans la salle de contrôle (T.C.04). Allez voir dans la petite alcôve située à l'Ouest de cette salle. Vous y dégoterez **la médaille de l'aigle** sur le corps du gardien. Allez maintenant à l'Est de la pièce. Vous y trouverez un petit panneau commandant un volant dessus pour arrêter le ventilateur placé un peu plus à droite. Grimpez maintenant dans le conduit d'aération et descendez l'échelle de l'autre côté. Dans ce conduit, vous serez confronté à trois zombies. Retournez dans la salle où se trouvent la cascade et l'espèce de distributeur. Placez les deux médailles dans le distributeur et franchissez la porte qui vient de vous être révélée **(photo 24)**. Passez le couloir suivant (T.S.08) pour atteindre la station de téléphérique (T.S.09). Là, allez faire un tour le long de la petite plate-forme Sud pour y découvrir un panneau de contrôle. Examinez-le et appelez la cabine du téléphérique. Sherry arrivera et se jettera dans vos bras. Montez dans la cabine pour vous rendre à l'usine de Rancoon City.



Le système de traitement des eaux usées : poste de contrôle (T.C).

L'USINE DE RANCOON

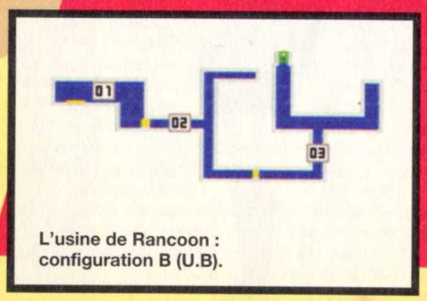
Une fois sorti de la cabine, allez faire un tour au bout, à l'Ouest de la plate-forme (U.SS 01). Vous y trouverez un lance-fusées. Utilisez le briquet dessus et regardez au sol pour trouver **la clef du casier d'armes** du laboratoire. Passez la porte pour entrer dans le premier couloir des sous-sols (U.SS 2). À cet endroit, vous devrez combattre trois zombies et dans l'impasse Nord, vous trouverez **le fusil à plasma**. Dans le couloir suivant, vous mettrez la main sur **deux herbes vertes** dans l'impasse Est et vous rencontrerez quatre zombies. Grimpez à l'échelle pour atteindre la salle de contrôle (U.A 01). Vous y trouverez un point de sauvegarde, un coffre, **un ruban encreur**, **un spray désinfectant**, **des grenades de base** et **des grenades incendiaires**.

Sauvegarde 10

Sortez de cette salle. À l'extérieur (U.A 02), vous découvrirez **une boîte de balles** dans les barils, à l'Ouest. Ensuite, montez dans la locomotive (U.A 03). Vous trouverez **des grenades incendiaires** à l'intérieur des toilettes et **la clef D** dans la salle de commande. Sortez de la loco et utilisez la clef sur le panneau de contrôle, puis activez le bouton. Peu après, sortez de la loco pour combattre un nouveau boss. Vous ne pourrez remonter dans celle-ci que lorsque vous l'aurez battu.
Cela va se révéler plutôt facile : il suffit de lui tirer dessus de loin et de vous échapper lorsqu'il se rapproche trop. Recommencez alors à lui tirer dessus. Au bout d'un moment, il s'enfuira, ce qui vous permettra de remonter dans la loco pour le reste de la descente.

L'usine de Rancoon : sous-sols (U.SS).

L'usine de Rancoon : configuration A (U.A).



L'usine de Rancoon : configuration B (U.B).

LE LABORATOIRE SECRET

PREMIÈRE PARTIE

Sauvegarde 11

Une fois arrivé, vous vous retrouverez dans la salle de sécurité (L.SS4 03). Vous y trouverez un point de sauvegarde, un coffre, **un ruban encreur**, **une herbe verte**, **des grenades incendiaires** et **des grenades acides**. Sortez de cette salle et prenez la porte Sud. Elle vous mènera à la salle centrale de cet étage (L.SS4 04). Prenez le couloir bleu, qui vous conduira à un autre couloir (L.SS4 05). Là, montez vers le Nord et pénétrez dans la salle de réfrigération (L.SS4 06), qui abrite **un spray désinfectant** et **le caisson fusible**. Utilisez celui-ci sur l'ordinateur placé juste derrière et vous obtiendrez **le fusible (photo 25)**. Retournez dans la salle centrale et utilisez ledit fusible sur la machine qui se trouve au centre de la pièce octogonale. Vous rétablirez l'électricité dans le labo. Empruntez maintenant le couloir rouge. Dans le couloir (L.SS4 07) suivant, entrez dans la pièce Nord (L.SS4 08). Vous trouverez **un carquois de flèches** dans les placards. Utilisez les grenades incendiaires sur la plante qui sort de la bouche d'aération, au fond de la pièce **(photo 26)**. Passez par l'ouverture que vous venez de dégager afin d'atteindre la pièce suivante (L.SS4 09). Attention, deux licteurs vous attendent ici le pied ferme. Vous dégoterez **deux lots de grenades de base** et **un ruban encreur**. Utilisez l'ordinateur de la 1ère chambre pour répandre le gaz qui vous facilitera la vie dans le coin **(photo 27)**. Sortez de la pièce par... la porte et activez l'interrupteur lumineux qui se trouve au Sud du couloir. Attention car derrière se cachent deux plantes carnivores ! Au fond, franchissez la porte pour dénicher une autre plante et **deux herbes vertes** (L.SS4 10), puis descendez par l'échelle. En bas (L.SS 5 01), passez la porte et allez vers l'autre porte, située au Nord de ce couloir (L.SS5 02). Là, deux copains licteurs voudront jouer avec vous (et vous tomberez sur **trois herbes vertes)**.

Sauvegarde 12

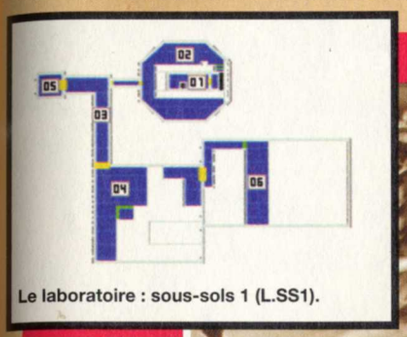
Dans la salle de contrôle (L.SS5 03), vous trouverez un point de sauvegarde et un coffre près de la porte Ouest, passez-la. Dans ce nouveau couloir (L.SS5 04), vous trouverez **une herbe rouge** en face de la porte Sud, que vous franchirez ensuite (L.SS5 05). Dans la première pièce, utilisez la clef du casier d'armes du labo sur les casiers. Vous y trouverez **deux lots de grenades de base**. Dans la salle suivante vous attend un zombie et dans celle qui suit, quatre autres... Sur la grande table blanche du fond de la salle, vous trouverez **la carte d'accès du labo (photo 28)**.
Sortez de cette salle et après une petite scène de dialogue pendant laquelle la mère de Sherry vous indi-

25

27

26

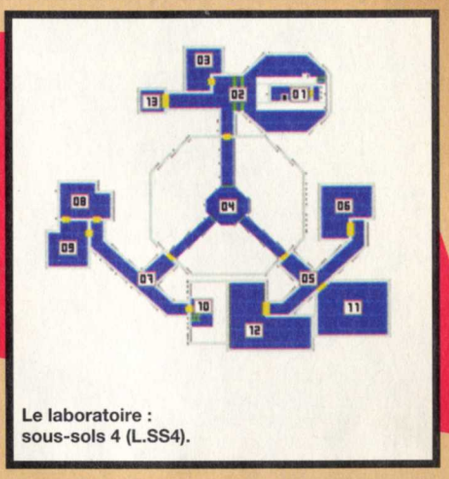
28



Le laboratoire : sous-sols 1 (L.SS1).

Le laboratoire : sous-sols 2 (L.SS2).

Le laboratoire : sous-sols 3 (L.SS3).



Le laboratoire : sous-sols 4 (L.SS4).

Le laboratoire : sous-sols 5 (L.SS5).

Le laboratoire : la gare (L.G.) :

quera comment faire le vaccin, utilisez la carte d'accès sur la porte située au Nord.
Dans cette nouvelle pièce (L.SS5 06), vous devrez abattre un papillon géant, puis ses larves qui grouillent sur le clavier de l'ordinateur, au fond de la pièce. Utilisez l'ordinateur et entrez le mot de passe suivant : "GUEST". Appuyez sur le bouton ENTER, à l'écran. Vous venez d'entrer vos empreintes digitales dans les mémoires de l'ordinateur. Cela sera utile à Claire lors de sa seconde mission (mais pas à Léon pendant sa première mission). Sortez de la pièce et remontez à l'étage supérieur (L.SS4 10). Attention au petit frère des trois licteurs que vous avez tués précédemment...

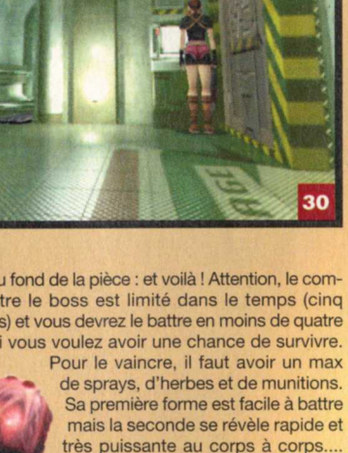
SECONDE PARTIE

En arrivant dans le couloir menant aux chambres (L.SS4 07), vous trouverez deux nouvelles plantes. Détruisez-les et retournez dans le couloir menant à la salle de réfrigération (L.SS4 05). Une fois dans le couloir, actionnez le bouton lumineux placé sur le mur et allez près de la porte du fond. Examinez le panneau de contrôle pour y appliquer vos empreintes digitales. La lumière rouge passera au jaune : c'est tout ce que vous pourrez faire à cet endroit.

Ouvrez maintenant la porte qui se trouve au milieu du couloir. Dans cette salle (L.SS4 11), vous trouverez un zombie, **des grenades de base** et **le conteneur du vaccin**. Allez examiner l'interrupteur de gauche : vous verrez alors quatre nouveaux zombies. Une fois que vous les aurez abattus, allez jeter un œil sur la table d'opération qui se trouve derrière eux. Sur la petite table roulante (juste devant le billard), vous découvrirez le **Disque MO**. Utilisez le container du vaccin sur l'écran de l'espèce de gros scanner qui occupe la pièce et activez le panneau de commande V.A.M. **(photo 29)**, à gauche de la table d'opération. Quand vous aurez complété la séquence, allez rechercher **la base du vaccin** que vous venez de fabriquer. Prenez le chemin du couloir des trois licteurs, à l'étage en dessous (L.SS5 02). Attention, cinq zombies vont vous tomber sur le colback ! Tuez-les et retournez dans la salle où vous avez trouvé la carte d'accès du labo (L.SS5 05). Dans cette salle, allez vers la machine qui se trouve au Sud-Est de la pièce et utilisez-y la base du vaccin, puis actionnez l'interrupteur pour obtenir **ledit vaccin**.

Sauvegarde 13

Revenez vers la porte blindée qui occupe le milieu du couloir des trois licteurs (L.SS5 02) et utilisez le Disque MO sur le moniteur placé à gauche de la porte **(photo 30)**, puis passez-la. Dans le couloir où vous déboucherez (L.SS5 07), franchissez la porte du fond pour débouler dans la salle de confrontation finale (L.SS5 08). Pour faire apparaître le boss final de cette mission, il suffit d'actionner l'ascenseur qui se trouve au fond de la pièce : et voilà ! Attention, le combat contre le boss est limité dans le temps (cinq minutes) et vous devrez le battre en moins de quatre si vous voulez avoir une chance de survivre. Pour le vaincre, il faut avoir un max de sprays, d'herbes et de munitions. Sa première forme est facile à battre mais la seconde se révèle rapide et très puissante au corps à corps.... Si vous voulez contrer ses attaques, il faut vous tenir à deux ou trois pas de distance et tirer en reculant (autant que possible) lorsqu'il avance. Quand il saute contre les murs, il ne vous reste plus qu'à courir jusqu'à ce qu'il retombe par terre... Une fois le boss mort, utilisez l'ascenseur pour atteindre l'étage en dessous (G 02). Là, traversez le couloir pour voir la scène cinématique de fin de cette mission.



Sauvegarde Léon B

François

GUIDE

star wars la menace fantôme

CE JEU EST ASSEZ LINÉAIRE, IL N'EST DONC PAS TROP DIFFICILE À TERMINER. CEPENDANT, SI ON NE SAIT PAS OU SONT LES ARMES OU LES TROUSSES DE SECOURS, ON EST MAL BARRÉ CAR LES COMBATS SONT NOMBREUX. CETTE SOLUTION VOUS PROPOSE DE FOUILLER LA TOTALITÉ DES LIEUX TRAVERSÉS DANS LA MENACE FANTÔME ET DE NE RIEN LOUPER.

ÉDIT/DIST	LucasArts / Ubi Soft
CONFIG.	P 200, 32 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	JUIN 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez toutes les sauvegardes issues de ce guide sur notre CD-Rom. Pour les installer, il suffit de copier les fichiers dans le répertoire "Save" du dossier "Fantôme", à l'endroit où vous avez installé le jeu.

1. LE VAISSEAU DE LA FÉDÉRATION

Après le dialogue entre Qui Gon et Obi Wan, dirigez-vous vers le robot de protocole. Vous pouvez lui parler comme vous pouvez le détruire. Dirigez-vous ensuite vers la porte. Là, des gardes vous attendront, en embuscade. Dégainez et "kill'em all", comme on dit. Devant vous, un grand couloir ; n'y allez pas tout de suite. Allez d'abord vers la gauche. À côté d'une sorte de cabine de douche, un interrupteur. Actionnez-le. Vous récupérerez ainsi un détonateur thermique. Revenez sur vos pas et allez tout droit. N'empruntez pas encore le grand couloir. Vous arriverez dans une pièce avec un nouvel interrupteur. Enclenchez-le pour récupérer un blaster. Ouais, c'est pas trop "Jedi" comme ustensile, mais ça le fait bien quand même. Cette fois-ci, prenez le couloir, au bout duquel vous verrez une unité R2 en train de bidouiller un circuit électrique. Deux gardes de la Fédération vous attendront aussi. Débarrassez-vous-en. Près du droïde, un interrupteur. Actionnez-le pour reprendre de la vie. Dans la "cabine de douche" qui se trouve là, vous pourrez actionner un interrupteur qui ouvrira la porte. Avancez puis allez vers la gauche ; vous pourrez aller discuter avec un droïde de protocole. Il vous apprendra que deux Jedis se sont échappés et qu'il envoie des troupes contre eux. Tuez-le. Allez maintenant de l'autre côté du couloir pour retrouver Qui Gon. À droite, une pièce contient un interrupteur. Allez l'actionner pour ouvrir un pan de mur en face. Un droïde sera présent. Descendez-le et appuyez sur l'interrupteur. Cela ouvre une nouvelle porte. Suivez Qui Gon. Bientôt, des droïdes roulants vont arriver. Ne traînez pas car ils arrivent par vagues infinies. Dirigez-vous vers la droite et allez dans le petit passage à gauche. En avançant, vous tomberez bientôt dans un conduit car une dalle aura lâché. Sortez de la petite pièce dans laquelle vous vous trouvez. Avancez dans le couloir. Vous passerez au-dessus de votre vaisseau, qui explosera au même moment. Continuez. Vous tomberez sur des droïdes assez petits mais qui vous balanceront des décharges électriques. N'attendez pas qu'ils vous fassent mal. Il faut qu'ils soient proches de vous pour vous atteindre. Tirez-les donc au blaster. Bientôt, vous pourrez aller à gauche ou à droite. Allez à droite. Une fois encore, vous serez devant cette alternative. Allez encore à droite. Vous serez alors face à une porte rouge, fermée. Ne vous arrêtez pas et continuez votre chemin pour actionner un interrupteur un peu plus loin. Cela ouvre la porte. Dans la pièce maintenant accessible, il y a un nouvel interrupteur. Actionnez-le et foncez droit devant vous. Lorsque vous vous cognerez au mur, vous pourrez vous tourner vers la droite et constater qu'un passage est ouvert. Il ne le reste que quelques secondes, c'est pour cela qu'il faut aller vite. Allez à gauche pour arriver dans un couloir fermé. Il y a trois gardes, mais vous pourrez récupérer un super medipac.

Revenez sur vos pas et allez au fond du couloir ; celui-ci ne sera pas un cul-de-sac. Dirigez-vous vers les gardes, en les allumant. Les portes suivantes vont toutes s'ouvrir, les unes après les autres et vous aurez alors pas mal d'ennemis à affronter.

SAUVEGARDE **Niv 01**

Une fois que vous serez débarrassé de ces preneurs de tête, allez dans la pièce de droite. Lorsque vous avancerez, la porte du fond se refermera. Avancez, vous verrez encore des ennemis. Vous pouvez les tuer sans le moindre danger en vous plaçant au bord de l'endroit où vous vous trouvez, à l'extrême gauche - par rapport à l'orientation que vous avez en entrant dans la pièce - en utilisant le blaster.

Maintenant, descendez, appuyez sur l'interrupteur pour ouvrir la porte et dirigez-vous vers la cabine de douche. N'entrez pas dedans. Au blaster, tirez à l'intérieur.

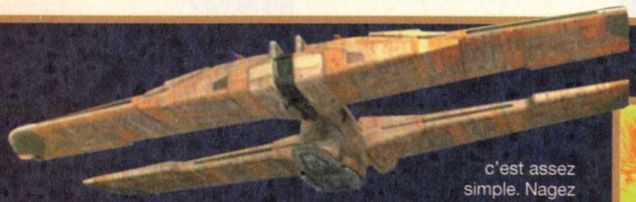
Dirigez-vous à l'endroit où se trouvaient les droïdes. À gauche de l'interrupteur, vous pourrez sauter puis vous agripper pour revenir sur vos pas. Sortez de la pièce. La porte qui restait fermée tout à l'heure est maintenant ouverte. Allez-y. Un petit comité d'accueil sera là, mais rien de bien méchant, même si certains droïdes-araignées, très grands, sont impressionnants.
Tout près de l'entrée de la salle, vous trouverez un élévateur avec un interrupteur. Actionnez-le et montez. Vous accéderez à un couloir qu'il vous faudra traverser et au bout duquel vous retrouverez Qui Gon, sur une autre passerelle.
En continuant à avancer tout droit, vous tomberez sur un ascenseur ; mais pas de bouton. Revenez de quelques mètres sur vos pas. Le passage est bloqué mais un autre se trouve sur votre gauche. Avancez jusqu'à l'interrupteur suivant et appuyez. La passerelle d'où vous venez sera bloquée, mais vous aurez accès à un nouvel interrupteur.

Appuyez, avancez et appuyez encore sur un interrupteur. À partir de maintenant, il faut aller vite. Vous vous retrouverez au premier interrupteur ; appuyez vite dessus pour débloquer le passage qui mène à l'ascenseur. Si le passage était bloqué, il vous faudrait réappuyer dessus, mais dans ce cas il se pourrait que l'ascenseur se soit fait la malle. Il vous faudrait alors recommencer l'opération. Une fois dans l'ascenseur, appuyez sur le bouton. En sortant de l'ascenseur, allez vers la droite. Avancez sur cette longue passerelle en tuant les droïdes éventuels qui arriveraient sur des sortes de nacelles.

Vous en trouverez bientôt une avec un interrupteur. Grimpez dessus. Fin de niveau.

2. LES MARÉCAGES DE NABOO

Vous commencez sur une petite bande de terre au milieu des marécages. Si on est perdu dès le début, il semble impossible de retrouver son chemin. Dans le cas contraire,



c'est assez simple. Nagez droit devant vous, passez à gauche de deux arbres ; il se peut que vous aperceviez des explosions à fréquence régulière, dirigez-vous dessus. Vous verrez bientôt une petite plage. Allez-y. En avançant, vous tomberez sur un petit groupe de soldats, cinq en tout. Balancez une décharge de force et tuez-les. Plongez maintenant dans la rivière suivante et dirigez-vous vers la plage d'après. Là, vous pourrez voir une pente vers la gauche. Montez-la. Vous rencontrerez Jarjar.

Il va falloir le suivre jusqu'à la fin du niveau. Commencez par dévaler la pente suivante. Vous nagerez dans un petit bassin ; avancez et dirigez-vous vers la clairière. Jarjar est sur un bloc de pierre. Honnêtement, je me demande ce qu'il fout là : les vaisseaux ennemis arrivent d'un peu partout et cet abruti est on ne peut plus à découvert. Il va falloir pousser l'espèce de caisse jusqu'au monticule où il se trouve (on remarque même que cette caisse a été déplacée, la texture de l'herbe est un peu différente), comme sur la photo ; là, en deux sauts, on le rejoint. Suivez-le par la succession de planches et lorsque vous serez arrivé sur le petit plateau, agrippez-vous à la falaise. Continuez jusqu'à l'extrémité de celle-ci. Vous trouverez alors un rondin de bois à traverser. De l'autre côté, il y a plein de gardes. N'allez pas vers eux ! Jarjar vous attend en bas en fait, du côté gauche. Ici, attention, car il va y avoir du monde. Je ne peux que vous conseiller d'utiliser votre détonateur thermique à cet endroit, vu le nombre de gardes présents. Si vous l'avez déja utilisé, servez-vous de votre sabre. Avancez petit à petit, en revoyant les projectiles et en tuant les ennemis à portée. Suivez Jarjar, la route est unique. Vous croiserez un troupeau de bestioles qui vous attaqueront quand elles seront regroupées. Exterminez-les et allez jusqu'au bout du passage. Là, sautez au-dessus de la barrière. Ensuite, vous devrez nager dans une petite mare. Vous pouvez sortir de celle-ci par deux chemins différents. La plupart du temps, on se dirige vers la gauche car la "plage" est plus grande. Vers la droite, il y a tout de même un étroit passage au bout duquel vous trouverez un super medipac. Quand vous l'aurez retrouvé, retournez dans l'eau et dirigez-vous vers l'autre plage. Avancez en vous débarrassant des troupes de la fédération commerciale. Grâce à quelques sauts, vous rejoindrez bientôt Jarjar. Là, vous arriverez au croisement de trois chemins.

SAUVEGARDE **Niv 02**

Allez tout droit, un arbre va tomber, prudence. Quelques mètres plus loin, un nouveau croisement, continuez tout droit. Lorsqu'une barrière d'arbres vous bloquera le passage, allez à gauche. Il y a quelques soldats dans le coin mais vous trouverez des boules d'énergie Gungan et un petit médipac. Vous êtes donc à un carrefour. Un des chemins mène très rapidement à une mare dans laquelle flottent des poissons plutôt inquiétants. Décimez-les au blaster. Il y en a trois en tout. L'un d'eux est assez proche, les deux autres un peu plus loin. On les repère en marchant le long des arbres de droite. Une fois débarrassé de ces dangers potentiels, vous allez devoir vous initier au triple saut ! Au milieu de la mare, en effet, il y a deux gros rochers, de plus en plus hauts. Franchissez-les en sautant de l'un à l'autre. Le deuxième rocher vous permet d'atteindre une plate-forme, en effectuant un double saut. À partir de là, vous pourrez sauter de la même manière, en prenant appui sur un gros rocher.

SAUVEGARDE **Niv 02b**

Là, vous êtes sur une plate-forme assez large au bout de laquelle se trouve une planche vous menant à Jarjar. Parlez-lui un peu. Il s'agrippera alors à une liane suspendue et atteindra un nouveau bloc de pierre. Vous devrez l'imiter mais un vaisseau vous tirera dessus, vous empêchant de rester suspendu le temps de traverser. Sortez le blaster et observez la régularité avec laquelle le vaisseau passe. Tirez-lui dessus en anticipant et il sera vite détruit.

Maintenant, agrippez-vous à la liane et allez au bout. Lorsque vous y serez arrivé, laissez-vous tomber, en sautant, bien sûr. Suivez Jarjar, il vous mènera dans un petit chemin au bout duquel il y a un trou profond. On ne peut sortir de ce trou par l'autre côté. En fait, avant ce trou il y a une caisse que l'on peut faire tomber dans le trou. Poussez donc la caisse et montez dessus pour continuer votre

chemin. Au fond du trou, il vous faudra sans doute la tirer pour la rapprocher du rebord inabordable. Vous arriverez ensuite à proximité d'un chemin qui descend ; celui-ci est survolé par une liane à laquelle il vous faut vous accrocher. Lorsque vous serez arrivé au bout de celle-ci, descendez. Vous rejoindrez Jarjar, qui passera à travers une garnison ennemie. Attention, c'est bourrin, si vous touchez une des deux caisses au fond du décor, un robot roulant en sortira. Une astuce quand même dans ce passage : vous pouvez utiliser la batterie de lasers, directement dirigée sur les soldats. La cadence de tir est impressionnante. En général, quand on a ce genre de tourelle à sa disposition, c'est que ça va méchamment fighter et il faut l'utiliser. À nouveau, suivez Jarjar, vous finirez par trouver Qui Gon. Fin de niveau.

3. OTOH GUNGA

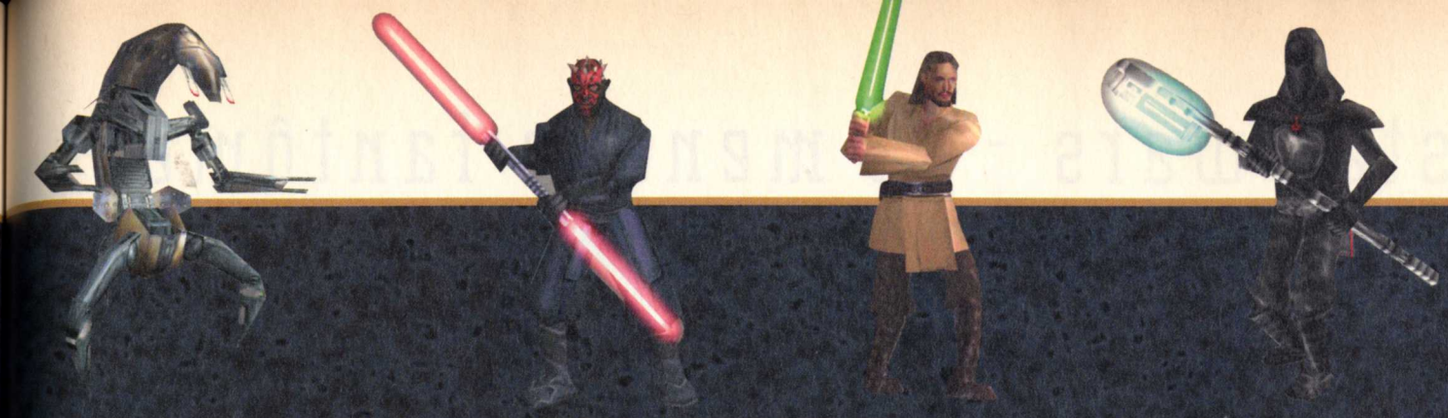
Ce niveau est assez étrange. La ville de Jarjar est constituée de bulles, plus ou moins grosses, reliées les unes aux autres par des passerelles. Ça donne quelque chose d'assez labyrinthique.

Pour le moment, dans la première bulle, il n'y a qu'un seul chemin. Allez-y. Ensuite, il y a deux passages. Prenez celui de droite, en face de vous. Puis allez tout droit. Une séquence non jouable s'enclenchera, dans laquelle vous parlerez avec Qui Gon. Sortez de la salle du conseil, allez dans la bulle de gauche, prenez les boules d'énergie gungan, puis dirigez-vous tout droit. Vous arriverez dans une toute petite bulle, un ascenseur en fait. On l'actionne en activant un bouton, à gauche de l'entrée. Avancez, vous tomberez sur des gardes, qu'il vous faudra tuer pour continuer votre chemin. Heureusement que Qui Gon vous a dit de ne pas faire usage de la violence ! Le chemin est unique jusqu'à une grande salle avec des élévateurs. Le chemin, mais pas les soldats. Lorsque vous serez dans la grande salle, laissez-vous tomber en bas et tuez le garde. Remontez en marchant sur la dalle hexagonale. C'est par ce chemin qu'il faudrait passer si vous n'arriviez pas à effectuer les sauts suivants. Sur la passerelle en haut, marchez sur les caractères colorés, des colonnes monteront. Sautez sur la plus proche, puis sur la deuxième et propulsez-vous vers le passage suivant où deux gardes vous attendent. Ensuite, vous aurez accès à un nouvel ascenseur. La salle suivante est un véritable enfer à passer. Vous avez bien entendu compris qu'il faut sauter de colonne en colonne en arrivant dans la salle. Mais celles-ci s'enfonçant au fur et à mesure, il faut donc aller très vite. Si on est vraiment doué on peut aller chercher un blaster (il est toutefois impossible de se retrouver de l'autre côté et de récupérer le blaster avec le même saut). Signalons au passage que le jeu n'est pas exempt de bugs, notamment dans la gestion des sauts. Alors que le personnage a les deux pieds à terre, il lui arrive de ne pas sauter. Il faut toujours attendre une demi-seconde pour ressauter. Il faut donc ne pas paniquer et sauter posément, en essayant de ne pas sauter dans la flotte à chaque fois. Attention aussi au passage de la dernière barrière : prenez-la bien de face ou vous vous retrouverez vite dans l'eau.

SAUVEGARDE **Niv 03**

La suite est assez rectiligne. Vous passez dans un long couloir avec des gardes et des bulles, contenant des boules d'énergie, successivement à droite et à gauche.

Ensuite vous pourrez prendre un ascenseur. Vous arriverez bientôt dans une salle assez grande, avec un aquarium. En bas, il y a deux gardes, que vous pouvez aller éliminer, et une caisse, qu'il faut pousser pour remonter à l'étage. En fait, on ne s'en aperçoit pas quand on entre dans cette salle mais elle est très haute et il y a un escalier circulaire qui vous permet de monter. Mais en haut, il y a une porte



fermée. Elle s'ouvre en appuyant sur le bouton à l'entrée de la salle. Il faut se dépêcher car elle ne reste pas ouverte éternellement (et surtout, cela déplace un couloir entier). Alors courez et entrez dans le couloir, jusqu'au bout. Continuez votre chemin. Vous allez tomber dans une salle, avec quelques gardes. Une porte est fermée à droite (icône rouge). Allez dans le couloir de gauche. Vous allez arriver dans une pièce étrange. Au centre, il y a un élément que l'on peut déplacer. Il y a aussi quatre meubles électriques révélant des interrupteurs. Approchez l'élément des panneaux qui se baissent et sautez dessus pour appuyer sur les interrupteurs ovales.

Au centre de la pièce, une trappe s'ouvrira, vous donnant accès à un interrupteur. Sautez dessus et sortez de la pièce. La porte d'en face est maintenant ouverte. Là, comme d'habitude, il vous faudra sauter de plate-forme en plate-forme pour avancer plus loin. Mais avant, il faut descendre et appuyer sur le bouton fixé sur la colonne ; pour l'atteindre, déplacez la caisse et placez-la sous l'interrupteur. Il vous suffit alors de grimper dessus pour y avoir accès. Ensuite, agrippez-vous à la colonne contenant le bouton et allez directement en face.

Dans la salle suivante, vous pourrez parler avec un type qui actionne les aquabulles. Continuez pour arriver dans un ascenseur. Appuyez. Franchissez les deux salles suivantes en tuant tous les gardes.

Vous arrivez alors dans une salle où vous pouvez vous diriger vers la gauche ou la droite.

Allez à gauche et avancez jusqu'à la prison ; il y a pas mal de gardes. Mais au bout de ce chemin, vous trouverez Jarjar. Vous pourrez lui parler (attention, la séquence de dialogue ne s'enclenche pas toujours ; si rien ne se passe, sortez et entrez à nouveau). Parlez et suivez alors Jarjar.

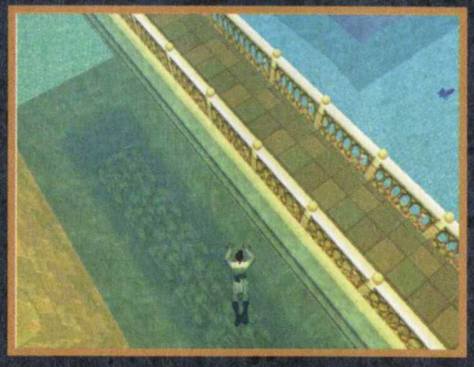
Il se dirigera vers la salle de droite de la dernière intersection. Il entrera dans un ascenseur. Actionnez l'interrupteur. À votre sortie, vous retrouver Qui Gon. Fin de niveau.

4. LES JARDINS DE THEED

Au moment Qui Gon et Jarjar franchissent le pont, il s'écroule, vous séparant de nouveau. Vous pouvez tenter de sauter de colonne en colonne pour ne pas avoir à nager. En effet, le courant vous entraîne et on perd du temps. Dirigez-vous vers les marches à droite des colonnes. Passez par-derrière la cascade et sautez, en faisant attention de ne pas resdescendre à cause du courant. Il faut que vous atteignez l'extrême opposé du bassin. Il y a des plantes et des statues ainsi que des escaliers qui montent. Là, vous devrez sauter de dalle en dalle. Au bout, le saut n'est pas possible. Dégainez votre blaster et tirez sur l'interrupteur : un pont va s'ouvrir. Quelques soldats sont dans la place, débarrassez-vous-en. Pour le moment, vous ne pouvez plus avancer car un champ de protection vous empêche de passer par le pont. Faites comme précédemment, tirez sur l'interrupteur pour faire exploser l'ensemble. Vous pourrez ainsi sauter dans l'eau et nager jusque l'autre côté. Descendez les escaliers et avancez. Vous verrez des gardes de la reine lutter avec acharnement contre des soldats de la Fédération. Inutile d'avancer trop près, ils ne se débrouillent pas mal. Continuez d'avancer : vous constaterez que la cité est méchamment envahie. Vous pourrez aller vers la gauche ou vers la droite. Je ne peux que vous conseiller d'aller vers la gauche, même si les ennemis sont très nombreux. De l'autre côté, il y a vraiment une grosse batterie, qui vous fera subir des dégâts très lourds. Avancez dans les jardins. Lorsque vous remettrez les pieds sur quelque chose d'autre que de l'herbe, allez dans le jardin d'en face. Des soldats combattront des gardes de la reine en fâcheuse posture. À côté de l'un d'eux, vous trouverez un blaster léger. Tournez et sortez du jardin par l'issue d'en face. Là, tournez vers la gauche. Méfiez-vous, l'énorme tourelle se déplace et elle commence à faire des rondes. Avancez tout droit très vite. Vous tomberez dans un cul-de-sac, mais il y aura un nouveau jardin sur votre gauche. Traversez-le. De part et d'autre du chemin sur lequel vous arriverez, il y aura des caisses et vous ne pourrez pas faire autrement que d'aller dans un autre jardin. Une fois de plus, allez à l'autre bout. Vous vous retrouverez dans une nouvelle rue. Avancez tout au bout. Vous devriez tomber sur un garde en train d'essayer d'ouvrir une porte. Si vous avez parlé au garde mourant, vous connaissez le code et vous pouvez le lui donner.

SAUVEGARDE **Niv 04**

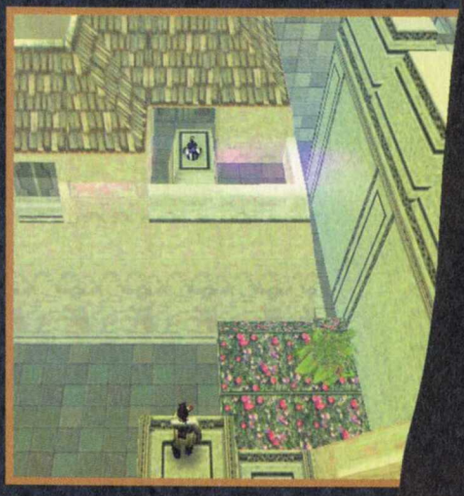
Avant de continuer trop vite, regardez donc deux choses. à votre gauche, en avançant : une petite ruelle où se trouvent trois gardes autour d'un robot ennemi, à votre approche, le robot explose. Ce n'est pas très intéressant mais c'est plus facile pour moi pour vous décrire l'endroit le plus important : c'est juste avant ; il y a un bâtiment avec un porte assez grande. N'y entrez pas, vous y reviendrez plus tard. Avancez tout droit, jusqu'aux escaliers. En haut, appuyez sur le bouton et redescendez. Vous avez remarqué qu'une vanne s'est ouverte et que de l'eau a coulé. Cela va vous permettre de continuer. Sautez dans l'eau et allez aux escaliers.



Sur votre gauche, regardez, il y a une autre série d'escaliers et un bouton au fond de l'eau, on y reviendra bientôt. Bon, montez jusqu'à ce que vous arriviez au bouton rouge. Appuyez et redescendez. Cette fois, le bouton au fond de l'eau est accessible. Appuyez dessus et revenez sur vos pas, au bâtiment aux grandes portes, avant la petite ruelle. Là, le comité d'accueil est au rendez-vous. En plus, les portes se referment derrière vous. Pour sortir, il faut atteindre le bouton, sous l'arche. Dirigez-vous vers le carrelage vert. Le fait d'appuyer sur le bouton au fond de l'eau a ouvert la porte. Vous vous retrouverez dans un endroit par lequel vous êtes déjà passé. Retournez à la "piscine". Nagez jusqu'aux escaliers mais cette fois, au lieu de les monter totalement, tournez vers le passage orienté à droite. Vous arriverez dans une petite cour dans laquelle il y a un bouton. Actionnez-le. Prenez le bazooka sous le vitrail (c'est moyennement Jedi comme arme mais c'est efficace. Revenez sur vos pas et passez sur la passerelle métallique. De là, sortez votre blaster et tirez sur l'interrupteur menant à un autre endroit du palais.
Ne marchez pas sur la mine qui se trouve au sol, attention ! C'est vrai que l'on a tendance à courir, dans ce niveau. Bientôt vous arriverez en face d'une tourelle lourde. Il va

falloir aller vite. Il y a deux interrupteurs à activer pour ouvrir les portes. Tout d'abord, videz votre bazooka sur la tourelle ; il se peut qu'elle soit encore en état de marche après cela. Dans ce cas, revenez sur vos pas et redescendez le premier escalier. En face de vous, il y a une fenêtre, par laquelle vous pouvez sauter. Avancez : vous vous retrouverez bientôt dans la petite cour de tout à l'heure et vous avez accès à une corde suspendue. Grâce à elle, traversez la cour et allez dans la maison d'en face.Vous trouverez un nouveau bazooka. Revenez sur vos pas et terminez la tourelle.

Maintenant, vous pouvez vous occuper tranquillement des interrupteurs. Repérez l'escalier qui mène aux portes battantes. À gauche, il y a des blocs de pierre sur lesquels on peut monter. À gauche des fleurs, vous pouvez voir un interrupteur, un peu plus haut. Envoyez quelques coups de blaster ou un éclair de Force.



Une des deux portes s'ouvre. Maintenant, allez de l'autre côté de l'escalier. Entre la rampe de droite et la maison, il y a un petit passage qui vous permet d'accéder à une fenêtre.

SAUVEGARDE **Niv 04b**

En sautant, vous pouvez l'atteindre. Vous ne pouvez y entrer, mais cela vous permet de prendre appui pour sauter plus haut. Là, vous êtes à côté de l'interrupteur, il ne vous reste plus qu'à envoyer la Force pour l'actionner. Redescendez et montez l'escalier. Fin de niveau.

5. ÉVASION DE THEED

Vous voilà encore séparé de Qui Gon ; décidément, ça devient une manie.
Pour le moment, suivez la reine sans réfléchir. À un moment, elle s'arrêtera, devant un escalier. Allez en avant et éliminez les gardes que vous trouverez. En bas des escaliers, la reine vous parlera d'un passage secret.
Dirigez-vous vers la gauche et poussez l'énorme bloc de pierre (biseauté sur sa partie supérieure) qui vous empêche de passer.

En continuant le chemin, on arrive à une maison dont l'ouverture de la porte se fait par l'intérieur. La rampe de gauche est complètement cassée. Mais on peut accéder à un autre balcon par ce côté : il faut tenter le saut de la mort ! Attention, si vous échouez, c'est vraiment la fin de partie. Sauvegardez donc avant. Lorsque vous aurez réussi le saut, vous vous retrouverez sur une passerelle donnant accès à l'intérieur de la maison. Avant d'entrer, vous pouvez sauter précautionneusement sur le balcon inférieur pour récupérer un bazooka.
Remontez ensuite et entrez. Vous pourrez ramasser un blaster, de l'énergie et appuyer sur un bouton pour permettre à Amidala d'entrer. La reine se dirigera vers la porte suivante, puis elle s'arrêtera un peu plus loin. Elle vous dira qu'elle reste ici pendant que vous allez jeter un œil. À côté de l'endroit où elle s'arrête, il y a une petite maison. Entrez. Parlez à la femme.

Elle a perdu son fils. Vous voilà investi d'une mission généreuse : retrouver son bambin. Sortez de la maison et descendez l'escalier. Tuez tous les droïdes ; un civil se fera tuer.

Dirigez-vous vers la gauche et allez dans le cul-de-sac. Au fond, un peu vers la gauche, il y a une fenêtre. En sautant, vous pouvez l'atteindre.

Tuez le droïde à l'intérieur et prenez l'arme. Redescendez ; en principe, il y a aura de nouveaux droïdes (attention, normalement, il y en a un à côté de la reine). Éliminez-les. Entrez dans la maison à côté de la fenêtre par laquelle vous venez d'entrer. Vous trouverez un môme et vous pourrez lui parler. C'est le fils de la femme que vous venez de croiser. Avant de le ramener, vérifiez que tous les droïdes à l'extérieur sont hors de combat. Ensuite, vous pourrez lui dire d'aller retrouver sa mère. Accompagnez-le, on ne sait jamais. Sa mère sera à peine reconnaissante, pas même un merci, juste un petit "que la force soit avec vous". Bon, maintenant, sortez, descendez les escaliers et allez vers la droite. Éliminez les droïdes mais ne traînez pas car une tourelle au fond de la cour peut vous faire très mal. Ne vous dirigez pas vers la tourelle, passez à gauche des plantes ornementales. Montez les escaliers de façon à tourner autour de la maison au toit en marbre vert. Vous finirez par tomber sur un soldat adossé à un mur ; il veut de l'eau, il a une jambe cassée. Derrière vous, un morceau de la rampe est cassé, laissez-vous tomber derrière et avancez. Vous arriverez dans une maison avec quelques bonus et de l'eau, justement. Ne prenez pas le bonus bleu, c'est une protection, ramassez les deux autres objets. Vous aurez de l'eau que vous donnerez au garde (le résultat est un peu décevant tout de même ; ils ne sont vraiment pas reconnaissants dans ce pays). Pour sortir, appuyez sur le bouton, donnez l'eau et revenez dans la pièce précédente. Prenez le bouclier et la bobine à fusion et foncez vers la tourelle. Acharnez-vous, détruisez-la au sabre laser.

Revenez chercher la reine, qui, on le comprend maintenant, avance par à-coups. Dès que vous avez sécurisé une zone, il faut retourner la voir et lui dire d'avancer. Elle avance alors jusqu'à un point précis et vous pouvez continuer un peu plus loin. Près de l'endroit où se trouvait la tourelle quand elle montait la garde, sous le porche, il y a un bouton sur lequel il faut appuyer. Continuez à avancer jusqu'aux escaliers. Il y en a un à gauche et un à droite. Allez à droite et grimpez jusqu'à la prison. Actionnez le premier interrupteur pour libérer un type qui vous donnera un détonateur thermique. Revenez voir la reine. La porte que vous avez ouverte en appuyant sur le bouton tout à l'heure se trouve dans la cour, sur le mur de droite quand on arrive (à gauche quand on revient des cellules). Allez chercher la reine et dites-lui que l'on peut avancer.

SAUVEGARDE **Niv 05**

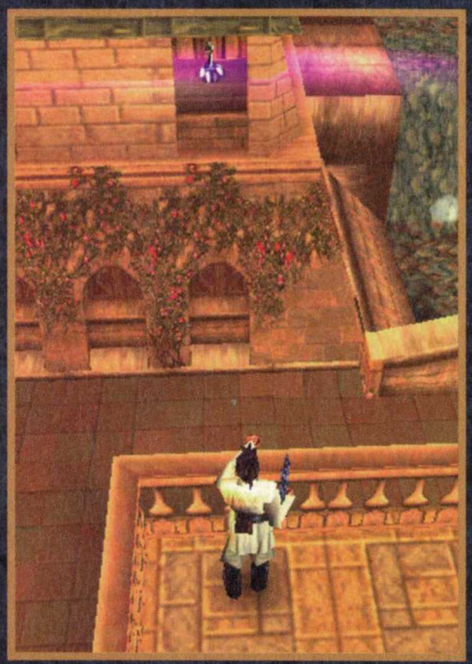
Elle s'arrêtera en bas des escaliers. Ne foncez pas tête baissée par la ruelle d'en bas ; parlez un peu avec la reine, elle vous dira qu'il vaut sans doute mieux monter. Son raisonnement est juste car la rue est infestée de droïdes. Une fois dans la pièce d'en haut, ramassez les bonus. Approchez-vous des escaliers qui redescendent. Si vous descendez, vous remarquerez des droïdes roulants faisant des rondes. Observez la fréquence de leurs déplacements. Sauvegardez. Il faut dire à la reine de vous suivre. Mettez-vous dans l'entrebaillement de la porte et passez de telle façon que les droïdes ne vous gênent pas. Si vous n'y arrivez pas, engagez le combat. Si tout se passe bien, la reine arrivera devant une porte blindée. Il y a quelques droïdes dans le coin, débarrassez-vous-en. Revenez à la

porte blindée. Tournez-vous et revenez sur vos pas. À gauche, vous verrez une grande maison au toit de marbre vert. Montez les escaliers qui l'entourent. Vous arriverez devant une porte. Avancez, vous allez tomber sur une vieille femme, pas aimable du tout. La pièce adjacente au salon contient un super médipac. Mais surtout, vous pouvez sortir par la fenêtre. Sur le balcon, dirigez-vous vers la dalle en forme d'étoile et suivez cette direction jusqu'à voir la liane. Attrapez-la et traversez la cour. À partir de là, c'est assez facile : allez vers la porte, traversez les salles et montez les escaliers. Activez l'interrupteur pour ouvrir la porte blindée. Redescendez les deux escaliers, appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte. Vous voilà devant la porte blindée. Avancez dans la rue.

SAUVEGARDE **Niv 05b**

Éliminez les mines au blaster, ainsi que les robots. Vous arriverez devant le fleuve, mais il faudra baisser le pont pour que la reine puisse passer. Sautez sur le pont puis dans le bateau. Vous pouvez éventuellement parler avec le pêcheur. Grâce au bateau, vous pouvez entrer dans un bâtiment dans lequel il y a un blaster.

Montez les escaliers. En face de vous, vous verrez un interrupteur, à activer grâce à la force.



La reine arrivera ; mais vous serez bientôt suivi par une garnison de soldats. Attention, si vous essayez de vous en débarrasser avant d'avoir baissé le pont, la partie sera finie car la reine mourra. Restez donc tout à côté d'elle. Agissez vite. Utilisez le blaster pour aller plus vite. Avancez dans la rue, vous allez trouver des soldats qui vont plus ou moins vous aider. Un des points d'arrêt de la reine se situe à proximité d'une maison dont on peut ouvrir la porte. À l'intérieur, vous rencontrerez un type qui vous aidera en déverrouillant la porte juste à côté de cette maison. Une petite boule flottera alors autour de votre tête. C'est le même objet que celui qui permet à Luke de s'entraîner dans le Faucon dans "Star Wars" ™™™™™™™©©©©©. Ça tirera sur les ennemis. Avancez plus loin sur la route. Vous trouverez encore des droïdes. Descendez-les, c'est plus simple avec la boule, non ? Avancez dans le fond de la cour et détruisez les robots roulants. Revenez voir la reine et elle avancera jusqu'au hangar. Entrez-y et tuez les quelques droïdes qui s'y trouvent. Vous pouvez maintenant faire venir la reine et aller au fond de la pièce pour retrouver Qui Gon. Fin de niveau.

6. MOS ESPA

Après le combat spatial, vous êtes forcé de vous poser sur une planète désertique du nom de Tatooïne. Ça me rappelle vaguement quelque chose. Ce niveau est très facile, mais on peut faire vraiment beaucoup de choses non obligatoires dans la ville. Du coup, le niveau paraît gigantesque. Je vous donne ici la solution pour terminer le niveau le plus rapidement possible.

Tout d'abord, il faut comprendre le plan de la ville. Elle est divisée en quatre rues principales. Au début de chaque rue, il y a une pancarte de couleur, avec des signes étranges. À l'entrée de la ville, vous pénétrez dans la rue rouge. En avançant, vers la gauche, il y a la rue orange. Si on continue dans la rouge, il y a successivement les rues noire et rouge. Sur cette planète, il y a des gens peu recommandables, mais je vous conseille de ne pas vous en occuper et de toujours courir. En effet, à partir d'un certain nombre de victimes, vous serez ennuyé par tout le monde. Donc, sauf si je vous l'indique, ne tuez personne. Je rappelle que vous commencez la partie avec une bobine à fusion de Naboo. Commencez par avancer tout droit dans le désert. Vous incarnez cette fois Qui Gon. Très vite, vous tomberez sur pas mal d'hommes des sables. Vous n'avez que votre sabre laser et le combat sera rude. Deux d'entre eux sont

même équipés de fusils. Lorsque vous aurez tué tout le monde, continuez d'avancer sur la route. Elle est vaguement dessinée dans le sable. Vous arrivez alors à Mos Espa, dans la rue rouge. Parlez à la première marchande sur la gauche du T14. Elle vous parle alors de Watoo. Épuisez le dialogue. Continuez sur cette route. Vous trouverez une autre marchande vers la droite, qui ressemble à la première. Parlez-lui de Watoo pour qu'elle vous parle d'Anakin et épuisez le dialogue. Maintenant, allez dans la rue bleue, juste derrière cette deuxième marchande. Avancez jusqu'au bout ; cela va tourner à gauche. Vous avez peut-être besoin d'énergie. Parlez au marchand qui se trouve au coin de la rue, juste avant qu'elle ne tourne vers la gauche. Il a une veste verte et annonce qu'il va sacrifier... ses prix.

Parlez jusqu'à ce qu'il évoque le module de course et dites-lui de vous le montrer. Dans cette cour, il y a un

super méedipac. Nous reviendrons plus tard voir le marchand. Revenez dans la rue et continuez votre chemin. Vous passerez devant la boutique de Mawhonic sur la gauche. On distingue un module de course vert qui sort du garage. Continuez jusqu'au bout de la rue et tournez encore à gauche. Vous tomberez rapidement sur un monstre vert énorme sur votre gauche. De l'autre côté de la rue, la servante de la reine vous attend. Parlez-lui, échangez quelques informations. Continuez encore plus avant dans la rue ; vous distinguerez Anakin, avec un groupe d'enfants. Suivez-le, vous arriverez au quartier d'esclaves. À un moment donné, il passera par une porte et une femme vous bloquera le passage. Parlez-lui, c'est Shmi, sa mère. Elle vous demandera de le libérer de sa condition d'esclave. Acceptez. Suivez-la et allez rejoindre Anakin, derrière le module. Parlez-lui ; à la fin du dialogue, il vous proposera de le suivre jusqu'au magasin de Watoo. Passez par la porte par laquelle il s'est engouffré, il sera amené à franchir un tout petit passage, trop petit pour vous. Cependant, à gauche, il y a un bloc sur lequel vous pouvez sauter. Vous le retrouverez donc. Mais tout de suite après, il vous refera le même coup. Là, il faut faire un double saut pour atteindre un bloc assez haut. En face de vous, il y a une colonne, sur laquelle il faut se placer, grâce à un double saut également.

Tournez-vous à 90° vers la droite et sautez sur la passerelle un peu plus bas. Maintenant, Anakin se trouve derrière un petit pont de ferraille. Grimpez dessus, elle cède. Dirigez-vous vers la gauche, l'espèce de moissoneuse cassera le mur. Repliez-vous vers le fond de la cour. Là, un autre mur explosera, derrière lequel se trouvent des Jawas ; dirigez-vous vers eux mais ne les suivez pas. Tournez tout de suite à gauche dans un étroit passage et continuez tout droit en sautant les obstacles. Vous arriverez devant une caisse qu'il est possible de pousser. Poussez-la vers la gauche, sautez dessus puis sur la plate-forme.

Suivez Anakin jusqu'à la boutique de Watoo. Il arrivera bientôt (c'est la créature ailée. Dites-lui que vous cherchez un T14, que vous êtes prêt à échanger votre bobine contre le T14 et que vous préférez avoir deux convecteurs d'énergie plutôt qu'un. N'oubliez pas de les prendre, ils sont près du comptoir. En sortant, parlez à Anakin. Demandez-lui de vous parler de ce dont il a besoin. Il veut un servo-contrôleur et un coupleur de masses. Retournez voir le marchand de la rue bleue, celui qui vous a montré le module. Parlez-lui du coupleur de masses et d'échange. Donnez-lui les deux convecteurs d'énergie. Vous avez le coupleur de masses. Continuez dans la même rue, comme tout à l'heure et allez jusqu'à la grosse bête verte. Derrière elle, il y a un bâtiment dans lequel vous pouvez entrer. Entrez et dites à Jarjar d'aller au magasin de Watoo. Puis allez à la cantina, dans la rue noire, à l'entrée de la ville. C'est le dernier bâtiment de la rue, vers la droite. Parlez au client qui se trouve au milieu du bar, il ressemble à un lapin. Il est prêt à échanger des pièces. Vous pouvez lui offrir 500 crédits républicains ; il refusera car ce n'est pas la monnaie locale. Mais avec la force (phrase entre crochet), il sera convaincu et vous donnera un convecteur d'énergie. Maintenant, retournez sur vos pas et allez dans la rue rouge. Au croisement de la rue bleue, vous verrez une femme (enfin, une "hammerhead") en robe rouge qui se lamente. Son fils est prisonnier d'un capitaine. Dites-lui que vous irez parler à Neg. Elle vous désignera l'entrée de sa maison, mais la porte est gardée par deux tourelles. Allez dans la rue orange et montez les deux séries d'escaliers directement à votre gauche. Vous entrerez dans une maison qu'il faut traverser. Sortez sur le balcon et longez-le. Vous verrez bientôt une corde suspendue entre deux immeubles.

Utilisez-la pour vous retrouver de l'autre côté de la rue. À l'étage, il y a un blaster que vous pourrez prendre mais attention ! Une tourelle sortira rapidement du sol et il faudra vite la démolir. Sortez par le balcon et avancez jusqu'au mur. Là aussi, vous verrez une corde. Agrippez-vous et commencez à traverser. Un brigand aura remarqué votre manège et vous tirera dessus, et vous tomberez. Tuez-le et refaites tout le chemin jusqu'à la corde par laquelle vous êtes tombé. Cette fois, reprenez la corde et allez dans l'appartement d'en face. Prenez de l'énergie ; tuez le garde sur le balcon et descendez les escaliers. En bas, il y a de l'énergie mais pour le moment, vous n'en n'avez pas besoin. Dans une cage, se trouve une très grosse bestiole que vous allez devoir combattre. Déchaînez-vous, elle est difficile à combattre. Si vous perdez beaucoup de points de vie, sachez qu'il y a une petite fiole d'énergie. Lorsque vous l'aurez vaincue, allez ouvrir la cage de Tomo. Il vous dira par où sortir, suivez-le. La porte est fermée mais en détruisant la machine qui se trouve à proximité, on peut l'ouvrir. Maintenant, allez voir la mère de Tomo, elle vous remettra un multiplicateur de répulsion. Puis allez voir Barbo, qui se trouve dans la rue orange. C'est lui qui va sans arrêt discuter avec le garde en bas des escaliers. Pour lui faire ouvrir son magasin, il faut l'interrompre quand il discute avec le garde. Quand il aura terminé de discuter, suivez- le, il ira à son magasin.

SAUVEGARDE **Niv 06**

Là, vous pourrez échanger le convecteur et le multiplicateur contre le servo-contrôleur. En sortant, une créature bleue (Twi'lek, pour les connaisseurs) vous accostera sans doute, si ce n'est pas déjà fait. Allez parler à Anakin. Fin de niveau.

7. ARENE DE MOS ESPA

Il n'y a pas grand-chose à faire pour terminer ce niveau, mais il vous faudra passer deux étapes assez musclées. Par conséquent, il vous faut des armes puissantes. Voici donc une solution qui vous permettra de passer ce niveau à coup sûr.

Au début de ce niveau, vous êtes orienté vers l'arène. Tournez à 90° vers la gauche et avancez au fond du canyon. Trois brigands vous chercheront des noises. Tuez-les. À quelques mètres de l'endroit où vous les avez tués, dans la roche, il y a un passage.

Allez au fond et tuez les hommes des sables que vous rencontrerez. Montez sur le "Sandcrawler" (c'est le nom dûment copyrighté, on s'en doute, du véhicule Jawa) et allez de l'autre côté du couloir. Dans la pièce principale, deux hommes des sables surgiront de deux couloirs. Dans l'un de ces couloirs, il y a un medipac. Vous verrez aussi une cellule avec un robot. Ouvrez-la et revenez à l'entrée du véhicule, sans en descendre. Dans un recoin de la montagne, un autre homme des sables vous tire dessus. Il ne faut pas qu'il détruise le robot ; s'il vous reste des munitions dans votre blaster, servez-vous-en. Après vous être débarrassé de l'ennemi, revenez dans la cellule du robot et prenez le blaster. Le robot vous suivra. Revenez sur vos pas devant l'arène, n'y entrez toujours pas et continuez droit devant vous. Vous tomberez sur une maison circulaire. À votre approche, et surtout à celle de l'unité R2, la porte se déverrouillera et vous pourrez aller y chercher cinq grenades flash. À gauche de l'entrée de l'arène, il y a un espèce de monstre vert. Allez dans la rue qui se trouve à sa gauche. C'est un cul-de-sac au bout duquel se trouve un marchand. Dites-lui les phrases suivantes : "Comment préparez-vous le chokie séché ?", "Vous avez autre chose à vendre ?", "Je fais... euh... quelques travaux...", "En fait, je donne un coup de main...". Maintenant, dirigez-vous vers l'arène et arrêtez-vous au premier marchand sur la gauche. Demandez-lui s'il a autre chose à vendre. Dites-lui que c'est Grendle qui vous envoie. Choisissez le détonateur thermique. Au moment de payer, vous n'avez évidemment que des crédits républicains. Convainquez le marchand avec la Force qu'ils font l'affaire. Vous voilà en possession de l'arme la plus redoutable du jeu. Dirigez-vous vers la porte d'entrée de droite. Près d'elle se tient la Twi'lek de tout à l'heure. Allez lui parler. Après la conversation, suivez-la. Elle vous mènera devant une porte ouverte. Traversez la salle, descendez les escaliers, passez la pièce réfrigérée et descendez encore les escaliers. Tournez à droite, descendez encore, tournez à droite, passez le garde, sans le combattre et, avant d'appuyer sur le bouton de la salle, sauvegardez.

SAUVEGARDE **Niv 07**

Dirigez-vous vers l'argent et parlez avec le robot protocolaire.

À la fin de la conversation, vous aurez de toute façon un combat à mener. La bestiole arrivera par la petite porte fermée qui se trouve derrière vous. Il y a une méthode pour la tuer facilement. Il faut la bloquer avant même qu'elle ne sorte vraiment du couloir. Utilisez le sabre laser et faites des "attaques avant" en vous déchaînant. En quelques secondes, tout devrait être réglé mais il faut être très rapide.

Il ne faut pas laisser la créature se ressaisir. Lorsqu'elle sera morte, vous pourrez prendre un médipac au centre de l'arène et sortir par un couloir nouvellement ouvert. Vous arrivez dans un bar, en montant les escaliers. Au fond du bar, des fans de course, complètement ivres. Au bar, des ivrognes, À droite du bar, près de la scène où jouent des musiciens, d'autres pochards. Allez au bar. Parlez au lapin de tout à l'heure. Dites-lui que vous cherchez Watto. Utilisez la Force et dites-lui la même chose. Il vous conduira vers un type que vous avez déja pu voir dans la casse de Watto.

Parlez-lui. Parlez à son pote Hammerhead. Il vous dira que son ami est plus locace avec un verre. Retournez au bar. Placez-vous au milieu de bar, au coin des deux plateaux et le robot vous demandera ce que vous voulez boire.

Prenez un jus de Juri. Apportez-le à l'ivrogne qui travaille pour Watto. Parlez-lui, il ne voudra toujours pas bouger. Allez encore chercher un jus pour son ami Hammerhead et reparlez à l'humain. Il vous dira de l'attendre. N'en faites rien et suivez-le, pas de trop près tout de même. Cela vous mènera à une grande salle. Dirigez-vous vers le balcon et trouvez Watto. Parlez-lui du pari. Dites-lui que si Anakin gagne, il aura sa liberté. Quittez les lieux. Revenez au bar et allez vers l'endroit où se trouvaient les fans de course. Vous accédez maintenant à l'arène. Descendez les escaliers et sautez sur la piste. Allez chercher Anakin.

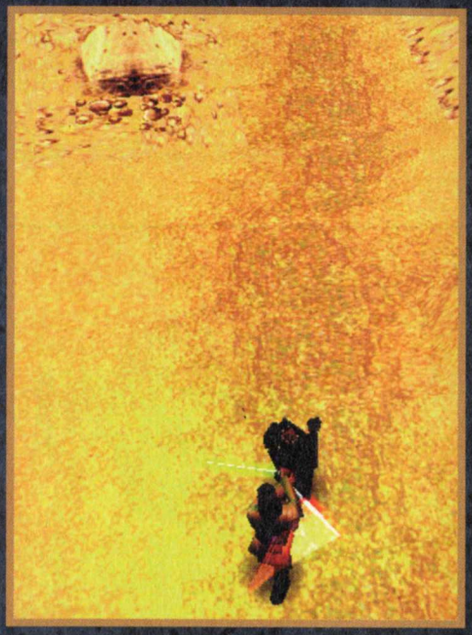
8. RENCONTRE EN PLEIN DÉSERT

Ce niveau est assez simple, c'est même le plus simple et le plus rapide du jeu. Grosso modo, il n'y a qu'un combat mais il faut le réussir. Ce sera votre première rencontre avec Darth Maul (vous savez : rougeôle-man, que l'on voit sur les trailers, les affiches, les photos de La Menace fantôme) et il vous faudra le distraire pendant que vos compagnons embarquent, avec le générateur. Pour le combattre, il n'y a pas vraiment de technique particulière, si ce n'est au sabre laser (les autres armes sont sans effet sur lui). Il se peut que vous perdiez de l'énergie, il faut donc vous revitaliser au fur et à mesure du combat.
Sortez de la ville. Dirigez-vous vers votre vaisseau. Vous serez attaqué par des probes, quatre en tout. Détruisez-les maintenant car il est très difficile de combattre le Jedi noir et ces boules volantes en même temps. Elles sont rapides, je ne peux que vous conseiller de les immobiliser avec la Force avant de les terminer au laser. Quand vous vous en serez débarrassé, vous pourrez éventuellement aller faire le plein d'énergie sur le siège de l'aéroglisseur à l'un des coins de la grande cour où vous vous trouvez. Ensuite, dirigez-vous vers votre vaisseau. Anakin vous invitera à le suivre. Mais une pluie de roches vous interdira l'accès au canyon. Et Darth Maul arrivera. C'est lui qui a provoqué l'avalanche. Combattez, normalement cela ne devrait pas poser trop de problèmes. Lorsqu'il lui restera deux tiers de sa vie, il mettra les bouts. Si vous avez besoin de vie, vous pouvez aller en chercher à l'aéroglisseur mais Darth Maul vous enverra des pierres à la tronche. Il vaut donc mieux briser ces roches avec le laser avant de voir Darth Maul. Lorsque vous serez seul, allez vers la coulée de pierres ; vous pouvez sauter sur une pierre et pousser celle qui se trouve juste à côté. Vous vous créerez ainsi un passage vers le canyon.

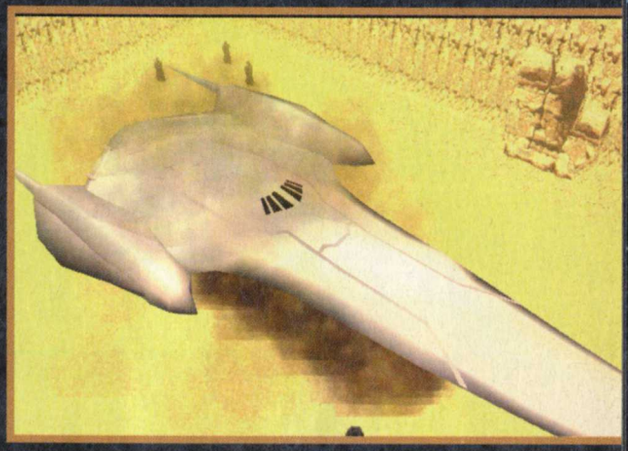
Niv 08

Dirigez-vous vers le vaisseau ; vous rencontrerez à nouveau votre ennemi et cette fois-ci, il profitera de chaque instant pour aller détruire le T14 ou tuer un de vos compagnons ; il faut donc tout le temps le combattre et l'affaiblir jusqu'à un tiers de sa puissance.

Là, Qui Gon pourra sauter dans le vaisseau de la reine et vous vous en irez. Il faut tout le temps combattre pour permettre à vos amis de gagner du temps. Il suffit d'une seconde où Darth Maul ne combat pas pour qu'il court et aille tuer un de vos amis. Donc, jouez bourrin. Ne vous concentrez pas trop sur votre niveau de vie ; si vous vous êtes bien débrouillé précédemment, il doit être à fond.



Sachez cependant qu'il y a un super medipac à proximité de l'aile gauche du vaisseau. En même temps, aller le chercher peut donner une occasion à Darth Maul d'aller semer la terreur parmi vos compagnons. Vous pouvez cependant l'immobiliser en envoyant des décharges de Force. Lorsque c'est fini, Qui Gon saute dans le vaisseau. Fin de niveau.



9. CORUSCANT

Vous incarnez le capitaine Panaka, un personnage moins intéressant que les deux premiers (pas de Force, pas de sabre laser).

Dirigez-vous vers le taxi, après avoir ramassé le blaster à double tir sous l'aile du vaisseau (écomisez-le au maximum, il vous sera utile pour le boss de fin). Vous serez attaqué par une sorte de vaisseau spatial qui détruira le taxi.

Détruisez le vaisseau et allez de l'autre côté de la plate-forme. Vous verrez un transporteur qui vous mènera à l'office du tourisme si vous le lui demandez. Avant d'y aller, prenez tout de même l'arme qui se trouve à droite du transporteur, le blaster léger.

Le chauffeur vous conduira devant une porte coulissante. Dirigez-vous vers la gauche ; vous pourrez parler à un type, dans un bureau d'accueil. Il vous parlera du Corus-Tour.

star wars - la menace fantôme

Continuez sur votre chemin et ouvrez la porte de gauche. Vous vous retrouverez sur une plate-forme avec un type vers la gauche et un autre vers la droite. Commencez par parler à celui de droite. Il cherche à vendre des billets pour le Corus-Tour. Proposez-lui d'échanger vos jumelles contre les deux billets ; il refusera mais vous vous serez mis d'accord sur un prix : 50 crédits républicains.

Allez voir le type d'en face et vendez-lui vos jumelles pour 100 crédits. Revenez voir le premier ; là il voudra vous vendre les billets pour 200 crédits. Dites-lui que ce n'est pas le prix convenu. La conversation s'arrêtera et vous pourrez la reprendre en disant que c'est un malentendu. Vous pourrez alors lui acheter les billets. Sortez de la plate-forme par où vous êtes venu et passez par la porte qui se trouve juste à gauche. Avancez dans le couloir et parlez au droïde (rengainez votre arme, sinon il sera paniqué). Dites-lui que vous êtes pressé. Franchissez la porte. La navette s'en va au moment où vous arrivez. Avancez plus loin. La reine ne veut évidemment pas sauter sur la plate-forme en contrebas. Dans cette grande salle pleine de caisses, il y en a une que l'on peut pousser. Elle est dans un coin et d'une couleur différente. Poussez-la jusqu'au coin opposé à la plate-forme, devant la rampe cassée.

Sautez dans le passage et actionnez le levier de gauche (celui de droite libère un droïde qui vous tire dessus si vous l'actionnez deux fois). La plate-forme se lève et la reine se fait enlever par des brigands. Ramenez la caisse à proximité de la plate-forme élévatrice. Montez sur celle-ci. Le passage par lequel se sont enfuis les brigands a été détruit. Poussez le levier se trouvant à proximité des rails de lumière. Une sorte de tramway arrivera. Sautez dessus pour vous retrouver sur un autre immeuble. Attention, vous n'avez pas le vertige ? Sur le toit de ce nouvel immeuble,

il y aura un comité d'accueil, assez musclé. Kill'em all ! Rejoignez la double porte permettant d'entrer dans l'immeuble lui-même. C'est fermé, mais sur le côté droit, il y a un petit rebord sur lequel on peut sauter.

SAUVEGARDE **Niv 09**

Longez-le et entrez par la fenêtre. Avancez dans le couloir et allez appuyer sur le bouton. Approchez-vous de la fenêtre située juste à côté. Elle cède. Sortez sur ce nouveau rebord puis sur l'autre, situé à gauche. Inutile de dire que si vous n'êtes pas sûr de vous pour cette série de sauts, il vaut mieux sauvegarder. Entrez dans le nouveau couloir. Vous arriverez dans un entrepôt. Vous pouvez éventuellement parler à l'alien, mais cela ne vous apprendra rien. Sortez de l'entrepôt, passez dans le couloir, vous vous retrouverez dans une sorte d'usine. Vous pouvez aussi parler aux aliens mais c'est inutile. Montez plutôt les escaliers bleus et dirigez-vous vers l'ascenseur de gauche, celui qui est ouvert. Là encore, vous aurez un comité d'accueil assez violent. Lorsque vous aurez tué les six brigands de cette pièce, le champ magnétique se trouvant autour d'un ascenseur se libèrera et vous pourrez y entrer. En sortant de l'ascenseur, suivez le chemin vers la droite et arrivé au mur, tournez à gauche. Vous pourrez parler avec un type qui finira par vous donner un mot de passe pour les portes des zones interdites. Retournez sur vos pas et allez tout droit. Sur votre gauche, vous verrez une porte grise. Franchissez-la. Là, c'est un peu ennuyeux ; vous

allez croiser pas mal de clochards. Il ne faut pas leur parler, sinon, ils s'apercevront que vous êtes un radin et vous tireront dessus. Alors courez, sans leur tirer dessus, bien évidemment. Pour commencer, descendez les escaliers et allez vers la gauche. Appuyez sur le bouton et avancez sur la plate-forme qui est descendue. Restez-y et attendez qu'elle remonte. Avancez encore, appuyez sur le bouton suivant puis allez jusqu'à la pièce du fond. Dans cette pièce, il y a deux boutons. Celui de gauche permet de faire descendre le bloc que vous venez de baisser et celui de droite fait descendre un autre mur plus loin. Agissez vite car les murs ne restent baissés que relativement peu de temps. Appuyez sur le bouton de gauche, sur celui de droite et sortez de la pièce. Courez et prenez la première à droite. Avancez jusqu'à l'araignée, ne la tuez pas car il y a un clochard derrière et vous pourriez le tuer. Contentez-vous de l'éviter. Au bout du couloir, il y aura un autre bouton, appuyez dessus et avancez jusqu'à la salle du fond. Il y a des caisses, empilées. L'une d'entre elles contient un passe blanc. Bien entendu, cette caisse est d'une autre couleur que les autres. On y accède en sautant sur une caisse normale. De là, on peut la pousser par terre pour la détruire. Vous pourrez alors récupérer le passe blanc. Maintenant, actionnez le levier de la pièce et prenez à droite. Il y a une porte à côté d'une machine. Approchez-vous de cette dernière pour ouvrir la porte. Vous trouverez la reine, avec un garde. Tuez-le et ramassez le passe rouge qu'il a sur lui. Sortez et actionnez le levier. Foncez tout droit et approchez-vous de la machine rouge. Vous pourrez alors descendre par l'ascenseur. C'est la plate-forme jaune. Avancez dans le couloir. Vous allez vous retrouver devant un gouffre. Il y a des boutons dans chacun des coins.

SAUVEGARDE **Niv 09b**

Enfin, vous n'avez pas accès à tous tout de suite. Pour plus de simplicité, je vais les numéroter. À votre entrée dans la salle, vous ne pouvez appuyer que sur un bouton, qui se trouve à votre droite. C'est le bouton 1. En appuyant des-

sus, vous faites apparaître le bouton 2, à gauche, en entrant dans la salle, qui fait pivoter la passerelle ; et là on peut traverser et avoir accès aux boutons 3 (vers la gauche) et 4 (vers la droite). Appuyez sur le 3, sur le 4 pour avoir de nouveau accès au 1. Appuyez sur le 1, puis sur le 4. Et hop, la porte est ouverte. Donc, vous avez bien compris : 1, 2, 3, 4, 1, 4. Au fond du couloir, il y a un bouton. Appuyez dessus et entrez. Vous pourrez alors aller dans un ascenseur qui vous amènera devant une porte à mot de passe. Dites "Les couchers de soleil de Coruscant sont magnifiques."

La salle suivante contient un boss de fin. Sur lui, il faut utiliser le canon à double tir de Panaka, celui que vous avez récupéré tout au début. Il n'y a pas de stratégie particulière à part celle de faire exploser les containers lorsque l'ennemi se trouve à proximité.

Dans la salle suivante, vous pouvez prendre un ascenseur qui vous mènera dans les quartiers de Palpatine. Fin de niveau.

10. ASSAUT SUR THEED

Dans les deux niveaux restants, vous incarnerez plusieurs personnages. Tout d'abord Obi Wan, en alternance avec la reine Amidala. Vous pouvez aller prendre un blaster léger dans le cul-de-sac et vous diriger vers le hangar. Là, vous rencontrerez Darth Maul et le combat commencera, mais vous n'y participerez pas.

Car tout de suite, vous vous retrouverez dans la peau de la reine Amidala. Le problème, c'est qu'elle a vraiment une arme pourrie. Ça permet aux ennemis de changer de camp mais ça ne tue pas. Par contre, vous êtes avec Panaka qui, lui, est bien armé. Vous pouvez commencer par prendre des grenades flash, au sol, c'est déjà ça. En fait, il va vous falloir effectuer le trajet inverse de celui d'Obi Wan tout à l'heure. Dirigez-vous dans la rue, vous serez un peu attaqué mais vos amis vous aideront ; si vous passez à proximité d'un droïde, n'hésitez pas à lui envoyer une décharge.

Tout à l'heure, nous avions vu qu'Obi Wan avait pu récupérer dans une maison une boule de protection. C'est la même chose ici, dans la même maison ; sur votre gauche, dans un renfoncement, il y a deux portes ; l'une d'elles est fermée pour le moment ; dans l'autre, vous trouverez un type avec qui vous pourrez parler. Au bout d'un moment, comme avec Obi Wan, il vous ouvrira la porte d'à côté ; vous trouverez une boule de protection et un blaster.

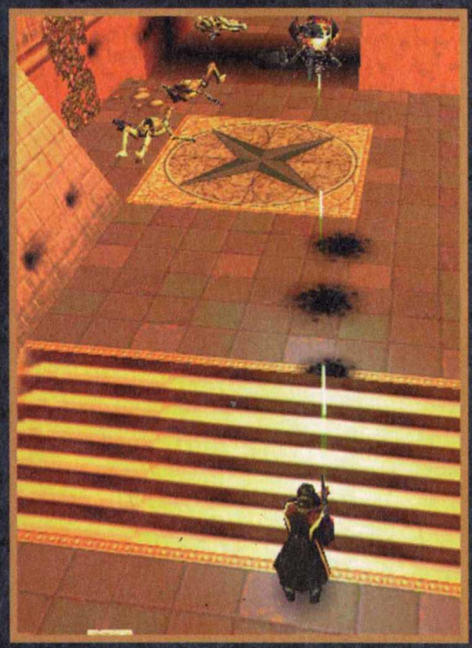
Vous arriverez sur une petite placette, avec une fontaine. Vous pourrez alors ouvrir une porte vous amenant dans une pièce. Ici, un droïde mais aussi un détonateur thermique. C'est une arme de premier ordre pour franchir la prochaine rue. En effet, vous verrez environ une dizaine de droïdes arriver sur vous. Balancez le détonateur pour n'en faire qu'une bouchée.

Si vous en avez besoin, dans un renfoncement de la place il y a un petit medikit. Avancez sur la route où se trouvaient les droïdes, jusqu'au bout. Vous tomberez sur un robot roulant. Avec Panaka, débarrassez-vous-en. Continuez sur le chemin.

On passe à Obi Wan, dans un combat tout simple. Enfin, tout double plutôt. Vous combattez aux côtés de Qui Gon. Darth Maul est coriace et rapide.

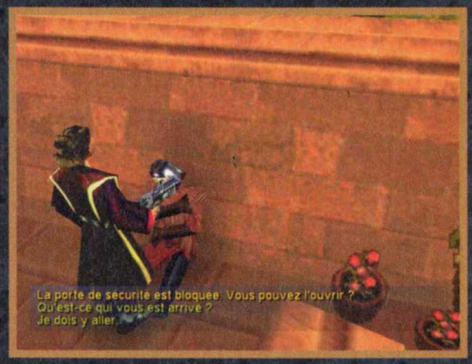
Il faut l'empêcher de trop taper Qui Gon en le combattant vous-même. Sa spécialité est le jet d'objets. Vous recevrez donc des trucs en pleine tronche, encore et encore. Les

coups que Qui Gon inflige à l'ennemi ne portent pas, il faut donc tout faire vous-même. Vous pourrez utiliser la Force contre Darth Maul. Ce n'est pas trop grave si l'éclair atteint Qui Gon. Lorsque l'énergie de Darth Maul arrivera à la moitié, il fuira. Suivez-le. Retour avec le personnage de la reine Amidala. La porte est ouverte. Franchissez-la. Vous tomberez nez-à-nez avec un droïde et derrière vous arrivera un robot roulant. Mettez-les rapidement HS et descendez les escaliers à proximité de la porte. Au fond de la cour un robot surgira mais vous pourrez ramasser un blaster léger près de la porte d'où il a surgi. Remontez et avancez sur le chemin. Panaka s'arrêtera près d'un bac à fleurs. Devant vous, quelques droïdes et une batterie laser.



Parlez à Panaka pour qu'il vous accompagne dans l'assaut. Chargez-vous des droïdes, lui s'occupera de la batterie. Lorsqu'il n'y aura plus de robots, méfiez-vous car il y aura sans doute un robot roulant derrière vous. Panaka vous aidera et il ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir. Marchez maintenant jusqu'à la porte au fond de la rue, en éliminant évidemment les droïdes éventuels. La porte du fond est fermée. Dans la première rue perpendiculaire à celle où vous vous trouvez, il y a un passage avec un robot et un soldat.

Parlez au soldat. Il vous donnera des infos.



Parlez au droïde pour qu'il ouvre la porte à côté du soldat. Si jamais le droïde était détruit, le soldat vous donnerait un passe à aller utiliser sur une lecteur de cartes au milieu de la rue. Il est situé près d'une porte rouge. Derrière cette porte, il faut activer un interrupteur qui ouvre la porte à côté du garde. Une fois dans la pièce, détruisez la machine ; attention, le choc est très violent. Avant de tout péter, vous pouvez tout de même ramasser le super medipac.

Lorsque vous reviendrez près des portes blindées, parlez à Panaka ; dites-lui qu'il est le seul à pouvoir détruire le générateur. Sauvegardez. Il ira balancer quelques détonateurs sur le champ énergétique.

Ça peut être dangereux. Une fois le champ détruit, suivez Panaka. Il va rejoindre un soldat. Normalement, on repasse à Obi Wan à ce moment-là. Mais il faut parfois redescendre les escaliers et les remonter pour que la dernière partie de ce niveau s'active. Vous vous retrouvez donc dans la peau d'Obi Wan, toujours en train de combattre Darth Maul. Continuez à combattre comme tout à l'heure. Bientôt, Darth Maul s'enfuira sur une passerelle. Vous suivrez Qui Gon.

Niv 10

À un moment donné, il s'arrêtera en vous disant que c'est à vous décider. Passez devant lui. La passerelle cédera et vous vous retrouverez en bas. Tournez-vous à 180°, passez l'éclairage bleu et dirigez-vous vers la gauche : un passage s'est ouvert. Fin de niveau.

11. LA BATAILLE FINALE

Là encore, vous incarnerez la reine Amidala et Obi Wan en alternance. La partie avec la reine est extrêmement violente et celle avec Obi Wan vraiment casse-gueule.
Vous commencez avec Amidala. Avancez dans le couloir, vers la droite, jusqu'à ce que vous tombiez sur deux droïdes, que vous éliminez. Parlez au garde, il vous expliquera que l'ouverture de certaines portes fonctionne avec des passes. Au fond du couloir où vous vous trouvez, il y a trois portes. Je vous conseille de ne pas ouvrir la porte centrale, il y a vraiment trop d'ennemis à l'intérieur, dont quatre robots roulants. Derrière, se trouve une pièce avec de nombreux bonus mais il est presque impossible de tous les éliminer. À moins qu'il ne vous reste un détonateur thermique. On ouvre les portes en actionnant les boutons verts, bien entendu. Ouvrez celle de droite. À l'intérieur, vous trouverez une caisse qu'il est possible de déplacer. Tirez-la dans le couloir. Retournez dans la pièce pour prendre un medipac et sortez pour aller ouvrir la porte d'en face.

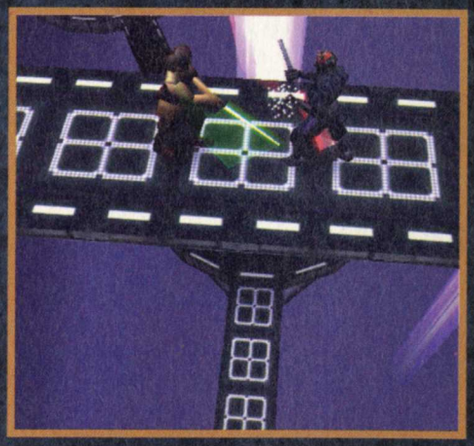
Débarrassez-vous des deux droïdes et poussez la caisse dans cette nouvelle pièce. Cela vous permettra d'atteindre un interrupteur situé en hauteur. Appuyez dessus pour ouvrir un passage dans le mur. De l'autre côté du couloir, des gardes. Parlez au premier. Dites-lui de vous donner les clés.

Retournez voir Panaka ; dirigez-vous vers le lecteur de cartes et appuyez sur le bouton qui vient de s'ouvrir.

SAUVEGARDE **Niv 11**

On passe à Obi Wan. Avancez vers la porte d'en face. Attention, ça va vraiment être casse-gueule, comme vous pouvez le constater.

Il va vous falloir passer sur ces plates-formes circulaires les unes après les autres mais avec plusieurs méthodes. Tout d'abord, vous le constatez à l'endroit où vous vous trouvez, il y a des ascenseurs. Mais parfois, il faut effectuer des sauts. C'est plus délicat. Avancez jusqu'à la plate-forme suivante, par la passerelle, puis sur celle d'après (là, normalement, vous passez sous Qui Gon et Darth Maul).

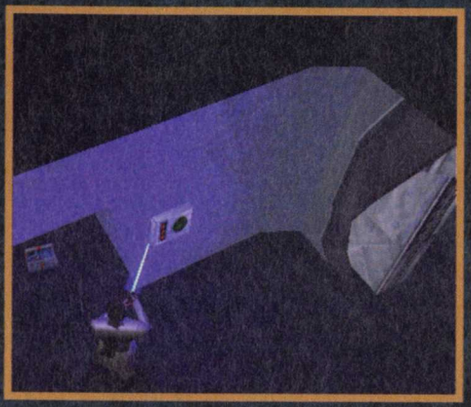


Allez encore à la suivante. Un ascenseur circule en son centre. Montez dessus pour aller à l'étage supérieur. Une plate-forme est assez proche. Derrière elle, vous pouvez voir deux portes de hangar.

SAUVEGARDE **Niv 11b**

Sauvegardez et faites le saut. Maintenant, avancez jusqu'à la porte blindée. Ouvrez et tuez les droïdes. Passez une autre porte blindée. Vous serez encore sur une petite passerelle avec des bandes laser à votre droite. Avancez et allez appuyer sur le bouton à votre gauche. Cela allumera la lumière.

Continuez votre chemin sur la passerelle. Allez au bout et appuyez sur le bouton. Cela éteindra les bandes laser. Revenez au début de la passerelle. Sur votre gauche, vous pouvez grimper sur une petite plate-forme en forme de demi-cercle. De l'autre côté du vide, il y a un interrupteur ; rapprochez-vous-en le plus possible et balancez un éclair de Force. Une plate-forme, en face, se rapprochera alors, sur laquelle vous pourrez sauter grâce à un double saut. N'allez pas vers la gauche, il n'y a rien d'intéressant. À droite, il y a une porte. Dégainez votre sabre laser et entrez. Ici, le coup de laser rotatif s'impose car les ennemis viendront de toutes parts. Une fois que vous vous en serez débarrassé, ne sortez pas tout de suite. Une des textures du mur est un peu différente. En fait, c'est un bloc que l'on peut pousser dans lequel vous trouverez un super medipac.



Maintenant, appuyez sur le bouton et sortez. Retour à la reine Amidala. Là, il va falloir traverser un long couloir, avec... trois tourelles. Débarrassez-vous de la première en fonçant dans le tas. Bien sûr, je ne peux que vous conseiller d'utiliser vos armes les plus puissantes. Sur le mur de gauche, il y a un bouton, appuyez dessus et allez

star wars - la menace fantôme

au coin du couloir ; une porte s'est ouverte. Montez les escaliers. En haut, une double porte vous attend. Entrez, tuez les deux droïdes et ouvrez le placard. Vous trouverez un bazooka.

Il va bientôt vous servir. Redescendez dans le couloir et débarrassez-vous des tourelles avec votre nouvelle arme. Tuez aussi les robots roulants avec cette même arme lorsqu'ils seront en position de tir.

Au milieu du couloir, vous pourrez entrer dans une pièce à gauche pour récupérer un maximum de bonus. Au bout du couloir, sur votre gauche, il y aura une nouvelle porte blindée, que l'on ouvre en appuyant sur un bouton. Le passage débouche sur un nouveau couloir avec de nouvelles portes, à droite et à gauche. Allez à gauche. Il y a un lecteur de cartes. Sortez et allez dans la salle d'en face. Normalement, vous serez attaqué par de nombreux droïdes. Là, Panaka vous aidera. Dans la salle d'en face, il y a un meuble avec un interrupteur. L'actionner vous permettra d'obtenir un super medikit. Allez au bout du couloir. Une porte à gauche, une autre à droite. Celle de droite ne présente aucun intérêt. Dans celle de gauche, prenez la carte bleue. Revenez dans la première pièce que vous avez visitée dans ce couloir. Approchez-vous du lecteur de cartes et revenez à la porte blindée. Appuyez sur le bouton bleu. Entrez. Pour le moment, nettoyez les lieux des droïdes qui s'y trouvent. Ne visitez pas les pièces d'en haut en longeant le balcon, elles ne présentent aucun intérêt, sauf celle qui se trouve à côté du bouton bleu. Nous y reviendrons plus tard. Regardez, sur la colonne la plus proche de cette pièce justement, il y a un passe rouge. Ok ? Bon, il va falloir le récupérer. Descendez dans la salle du bal, par les escaliers ou en sautant. Il y a un meuble à cet endroit. Il faut l'amener à droite de la colonne où se trouve la carte rouge, exactement à l'endroit où la rampe est cassée. Cette manie qu'ont les femmes de toujours vouloir bouger les meubles ! Bon, remontez sur le balcon. Allez appuyer sur le bouton bleu. Cette pièce ne présente aucun intérêt mis à part qu'elle contient un meuble. Tirez-le sur le balcon et faites-le passer par-dessus bord, sur l'autre meuble, par la rampe cassée. Redescendez, tirez les deux meubles vers la colonne à la carte rouge tout en les laissant le long du mur.

Maintenant, vous pouvez remonter sur le balcon, sauter sur les caisses et effectuer un dernier saut pour récupérer la carte. Remontez encore, dirigez-vous vers la pièce où vous avez trouvé le meuble et placez-vous devant le lecteur de cartes. Redescendez une dernière fois et dirigez-vous vers la porte juxtaposée à l'escalier. Elle s'ouvre en appuyant sur le bouton rouge. À l'intérieur de la pièce, deux gardes mais plein de bonus. Montez maintenant l'escalier principal menant à la porte blindée rouge. Ouvrez-la. Retour à Obi Wan. Avancez sur la passerelle d'en face ; il y a un ascenseur. Il dessert

trois étages. Il faut passer sur celui du milieu. De là, il faut sauter sur la plate-forme la plus proche. Sauvegardez. Vous aurez alors accès à une nouvelle passerelle aux carrés lumineux. Au bout, il faut faire un nouveau saut vers la plate-forme la plus proche. Ce saut est assez difficile. Attendez maintenant l'ascenseur. En haut, un garde vous attend. Une fois que vous vous en serez débarrassé, vous aurez accès à une salle. Avancez dans le couloir et laissez-vous tomber au centre de la pièce ; en bas, dirigez-vous vers la droite et agrippez-vous au bord du balcon. Appuyez sur l'interrupteur, redescendez, appuyez sur le bouton de l'ascenseur et sautez dessus. En haut, une grille a bougé. Vous pouvez tirer un bloc de métal et le faire tomber dans la pièce. Dirigez-le vers les champs de lasers bleus. Amenez-le vers la gauche, tout à fait à gauche, le long du mur. Sautez sur le bloc. Vous vous retrouverez dans une salle

avec des écrans bleus. Chacun donne l'orientation des lasers d'en bas. Il y a une série de trois et une autre de cinq. Ne touchez pas aux trois écrans du mur du fond. Par contre, changez l'orientation des autres. En fait, ça ressemble à des montres. Réglez les heures de la façon suivante (de droite à gauche) : 9h30, 3h00, 9h30, 3h00, 9h30. Redescendez et franchissez maintenant le champ de lasers sans dommages. Dans la salle suivante, appuyez sur le bouton et montez sur l'ascenseur. Une fois en haut, avancez dans le couloir. Arrivé en haut, on repasse à la reine.
Agissez vite, détruisez les droïdes qui se trouvent juste à côté et placez-vous dans la tourelle laser. Dégommez tout ce qui se rapproche, l'assaut dure assez longtemps.

SAUVEGARDE

Niv 11c

Avancez, montez les escaliers et là encore, vous serez attaqué. Dirigez-vous vers la gauche. Il y a un super medipac. Je pense que vous en avez sacrément besoin. Entrez dans la pièce suivante et passez par la fenêtre. Longez-la. Vous tomberez sur un droïde. Et vous arriverez à une fenêtre ouverte. Sautez à l'intérieur. Tuez tous les gardes qui vont arriver. La porte de devant vous ramène au niveau de

l'escalier, la porte de droite à un comploteur de première. Il fera venir ses propres gardes. Retour à Obi Wan. Avancez sur la passerelle. Vers la droite, un ascenseur. Sautez dessus. Là encore, le saut est difficile. Il passe par trois niveaux différents. Il faut s'arrêter à celui du milieu. Avancez sur les plates-formes les unes après les autres jusqu'à ce que vous arriviez à un autre ascenseur. Celui-ci passe par quatre niveaux. Arrêtez-vous à la plate-forme située sous la plus haute. Avancez. Grâce à un dernier saut, vous vous retrouverez sur la passerelle sur laquelle Darth Maul et Qui Gon se battaient tout à l'heure. Allez vers la gauche. Une porte s'ouvrira. Un champ de protection apparaît puis disparaît. Il faut trouver la cadence. En fait, dès que les premiers projecteurs se tournent dans votre direction, ils n'émettent plus leurs rayons et vous pouvez avancer. Courez pour constater la défaite de votre maître. Il ne vous reste plus qu'à combattre Darth Maul ; il est coriace. À un moment donné, il sautera sur un balcon et vous ne pourrez plus l'atteindre. Ne perdez pas un instant et allez de l'autre côté de la pièce. Là, vous pourrez sauter à votre tour sur un rebord. Pour rejoindre Darth Maul qui vous envoie sans cesse des éclairs électriques, franchissez la passerelle. Envoyez la Force, déchaînez-vous. Bref, laissez-vous aller, c'est le dernier combat. Lorsque Darth Maul tombe, allez voir Qui Gon. Fin de niveau. Fin de jeu. Fin des haricots.

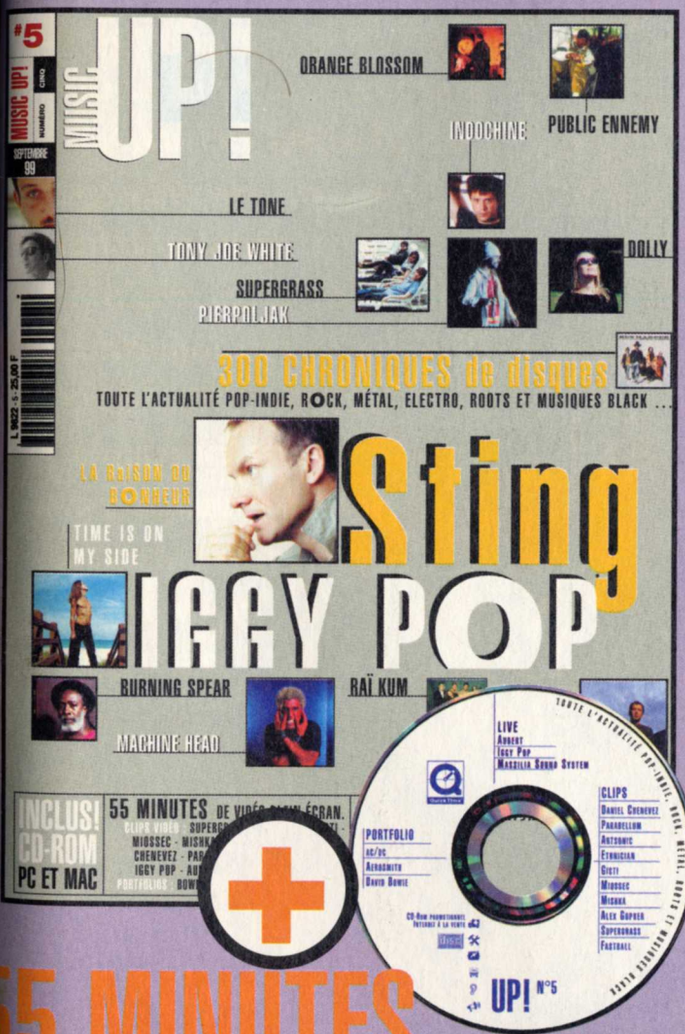
Leo de Hurlevan

132 PAGES MAGAZINE

TOUTE L'ACTUALITÉ POP-INDIE, ROCK, MÉTAL, ELECTRO, ROOTS ET MUSIQUES BLACK

300 CHRONIQUES DE DISQUES PAR MOIS

DES INTERVIEWS EXCLUSIVES, DES PHOTOS INÉDITES, ETC.



55 MINUTES DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN SUR CD-ROM PC & MAC

CLIPS, LIVE, REPORTAGES, SESSIONS ACOUSTIQUES, PORTFOLIO, ARCHIVES, ETC.

fun radio

25 F SEULEMENT

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

ALLOCINÉ® Evénement

STAR WARS
EPISODE I
LA MENACE FANTÔME

SORTIE NATIONALE LE 13 OCTOBRE

RESERVEZ VOS PLACES

A PARTIR DU 22 SEPTEMBRE

SUR

www.allocine.fr®

LE GUIDE NATIONAL DES SPECTATEURS DE CINEMA

GUIDE

dungeon keeper 2

TOUJOURS AUSSI DÉLIRANT, DUNGEON KEEPER 2 VOUS DONNE UN DONJON CLÉ EN MAIN, AVEC SES MONSTRES, SES TRÉSORS ET SES PIÈGES. CE SERAIT PRESQUE L'ENFER IDÉAL S'IL N'Y AVAIT QUELQUES NUISANCES COMME LES HÉROS VINDICATIFS OU AUTRES MAÎTRES DE DONJON BIEN PEU AMICAUX. ÉTONNANT, DRÔLE, BEAU, ORIGINAL : VOILÀ PRESQUE UN COCKTAIL PARFAIT POUR LA FIN DE L'ÉTÉ...

ÉDITEUR	Bullfrog
CONFIG.	P 266, 64 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Août 99

SAUVEGARDE

Vous trouverez différentes sauvegardes qui vous permettront d'atteindre n'importe quel niveau du mode Campagne. Décompressez le fichier "DK2save.zip" dans le répertoire "Data" du jeu Dungeon Keeper 2.

LE ROYAUME

Le mode Campagne consiste à conquérir un royaume. J'ai divisé ce royaume en régions correspondant à chacun des niveaux de la campagne. Parfois il est possible d'avoir le choix entre plusieurs régions pour un même niveau (niveaux 6a et 6b par exemple) : dans ce cas, vous pourrez charger les sauvegardes pour essayer toutes les autres régions.

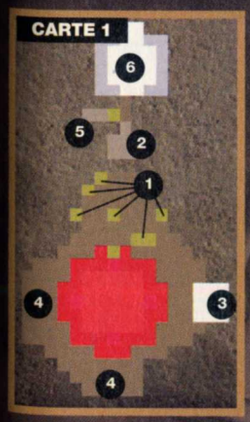
CONSEILS DE JEU

- Le jeu n'est pas très difficile, mais il comporte des mécanismes assez spéciaux. Le meilleur conseil que je puisse vous donner, c'est généralement de prendre votre temps : à part quelques missions chronométrées, vous donnerez ainsi à vos Monstres le temps de devenir plus puissants.
- Il est possible de ralentir la vitesse de jeu : c'est presque indispensable dans les missions secrètes pour les rendre plus faciles.
- Dès que vous avez le sort pour prendre possession d'un Monstre, utilisez-le fréquemment, cela vous permettra de détruire plus aisément les pièges dans un niveau ou bien certains Héros puissants (il y a même des pouvoirs que les Monstres n'utilisent que lorsque vous en prendrez le contrôle, comme le mode "Sniper" des Elfes noirs).
- Aidez toujours vos Monstres dans les combats : les sorts Foudre et Guérison sont vos meilleurs atouts.
- Préférez les combats de masse aux escamourches : jetez toujours dans la bataille toutes vos forces pour remporter une victoire.
- Essayer d'amener les combats sur votre territoire, cela vous permettra de lancer vos sorts d'attaque.
- Ne laissez jamais de Monstres blessés à terre : ramenez-les pour les soigner car il est toujours regrettable de perdre des Monstres expérimentés .

NIVEAU 1 :

"CRI DE GUERRE" - BONHOMIA

SAUVEGARDE **Donjon1**



NOUVEAUTÉS
Constructions : Antre, Couvoir
Créatures : Gobelins
Sorts: aucun
Pièges : aucun
Objets magiques : 1

Objectif principal : tuer le seigneur Antonius.
Objectif secondaire : construire un Antre 5x3 et un Couvoir 3x3.

Tout d'abord, récoltez l'or des filons au Nord **(1)** du Cœur du Donjon, mais ne creusez pas trop loin car il y a des Héros cachés **(2)**. Ensuite, prenez le contrôle du Portail à l'Est **(3)**. Construisez alors un Antre et un Couvoir **(4)** autour du Cœur, puis attendez d'avoir six Gobelins. Creusez alors un couloir vers le Nord jusqu'au dernier filon d'or puis vers l'Ouest pour prendre l'Objet magique **(5)** : utilisez cet Objet (cliquez dessus) pour monter le niveau de tous vos Monstres (remarque : vous ne pouvez cliquer sur l'Ojet magique que lorsque vos Lutins auront conquis le terrain sur lequel repose l'Objet). Finissez de creuser une galerie vers le Nord pour tomber sur Antonius **(6)**. Tuez-le en utilisant tous vos Gobelins (prenez-les tous en main et déposez-les dans les parages d'Antonius mais pas trop près).

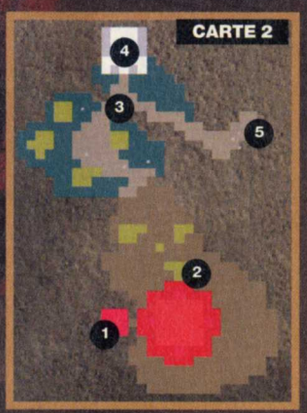
NIVEAU 2 :

"ENCHANTEMENTS" - CHAMPS TONSOU-LAPLUY

SAUVEGARDE **Donjon2**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Bibliothèque occulte, Salle d'entraînement
Créatures : Sorcier
Sorts : Création de Lutin, Foudre
Pièges : aucun
Objets magiques : 1

Objectif principal : tuer le seigneur Darius.
Objectif secondaire : construire une Bibliothèque occulte 4x4 et une Salle d'entraînement 4x4.



Prenez le Portail à l'Ouest **(1)** et exploitez les filons au Nord **(2)**. Construisez alors les quatre salles par ordre de priorité (Antre, Couvoir, Bibliothèque, Salle d'entraînement) autour du Cœur du Donjon. Ne faites pas des salles trop grandes pour avoir la place de toutes les construire. Laissez vos Sorciers trouver les deux sorts nouveaux (il faut aussi leur laisser le temps de les optimiser), puis entraînez vos Monstres dans la Salle d'entraînement. Lorsque ceux-ci atteindront les niveaux 3 ou 4, creusez un passage au Nord **(3)** pour rencontrer les Héros **(4)**. Tandis que vous tuerez les Héros qui s'approcheront de votre Cœur grâce à vos Monstres et au sort Foudre, prenez un Lutin et posez-le sur la brèche faites au Nord **(3)** pour qu'il capture le ter-

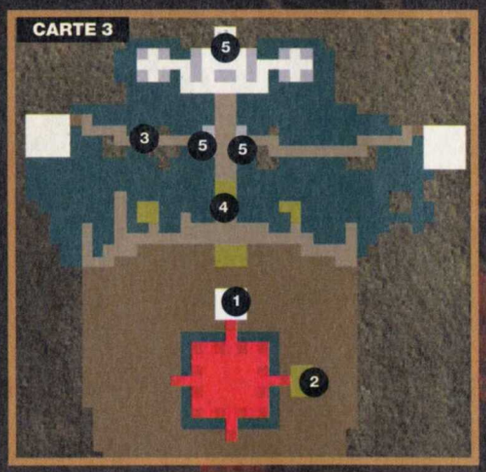
rain jusqu'à l'Objet magique **(5)**. Cet objet vous permettra de récupérer de l'énergie magique pour lancer davantage de Foudre afin d'aider vos Monstres. Une fois la première vague détruite, Darius apparaîtra au Nord **(4)** tuez-le avec tous vos Monstres en n'hésitant pas à l'aider grâce à vos éclairs.

NIVEAU 3 :
"CUPIDITÉ" - SANLESOU

SAUVEGARDE **Donjon3**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Salle du trésor, Atelier
Créatures : Troll
Sorts : aucun
Pièges : Porte en bois, Sentinelle
Objets magiques : 1

Objectif principal : tuer le seigneur Avaricious.
Objectifs secondaires : récupérer tout l'or, construire des pièges.
Prenez l'Antre au Nord **(1)**, l'or à l'Est **(2)**. Construisez



alors vos salles habituelles autour du Cœur (l'Atelier est vraiment facultatif dans ce niveau). Entraînez vos Monstres et n'oubliez pas qu'il vous faut des Sorciers travaillant dans la Bibliothèque pour découvrir le sort de Foudre (entre autres). Creusez alors les filons d'or au Nord. Si vous voulez récupérer l'Objet magique **(3)**, il faudra creuser un passage dans le filon d'or **(4)** et laisser vos Lutins conquérir le terrain près des deux pièges Sentinelles **(5)** puis posez des Monstres juste à côté de ces deux pièges: ils les attaqueront alors automatiquement. Dès que les Sentinelles seront détruites, vos Lutins pourront passer pour prendre l'Objet magique **(3)**. Attention, aussitôt que tous les filons d'or sont exploités, Avaricious attaquera **(5)** : soyez près avec des Monstres bien entraînés et surtout n'oubliez pas d'aider vos Monstres en lançant la Foudre sur Avaricious.

NIVEAU 4 :
"FRANCS-TIREURS" - PATHAY MÉRAIRE-SOUS-LES-BOIS

SAUVEGARDE **Donjon4**

NOUVEAUTÉS
Salles : aucune
Créatures : Elfe Noir
Sorts : Possession
Pièges : aucun
Objets magiques : 4

Objectif principal : tuer le seigneur Ludwig.
Objectif secondaire : récupérer les Salles des gardes.

Comme toujours, prenez le Portail au Nord **(1)**, exploitez les filons à proximité et construisez vos salles autour du Cœur. Il y a trois salles de gardes près du Donjon **(2)** que vous pouvez capturer : cela permettra de faire venir dans votre Donjon des Elfes noirs mais attention, vous déclencherez alors les premières attaques des Héros (capturez donc ces Salles de gardes après avoir entraîné quelques Monstres). N'oubliez pas qu'en cas de coup dur, vous pouvez utiliser le Sort de Foudre (à condition d'en avoir fait la recherche). Il y a quatre Objets magiques dans ce niveau **(3)** qui sont assez faciles à obtenir : il suffit de creuser jusqu'à eux. Prenez ensuite possession d'un Gobelin de niveau 4 grâce au Sort magique du même nom et détruisez les deux Sentinelles et la porte **(4)** qui défendent la partie Nord de la carte.
Lorsque vous aurez une douzaine de monstres aguerris, prenez les huit plus puissants en main (utilisez les touches "Ctrl"+":" en cliquant directement sur les icônes des Monstres) et lâchez-les près de l'endroit où se trouvaient les Sentinelles **(4)**. Prenez possession d'un des Monstres et formez alors un groupe de Monstres avec les créatures qui vous entourent (il faut appuyer sur la touche "7", viser un monstre et cliquer ensuite sur le bouton gauche de la souris pour le mettre dans le groupe). Partez alors à l'attaque du seigneur Ludwig **(5)** et tuez-le pour finir ce niveau.

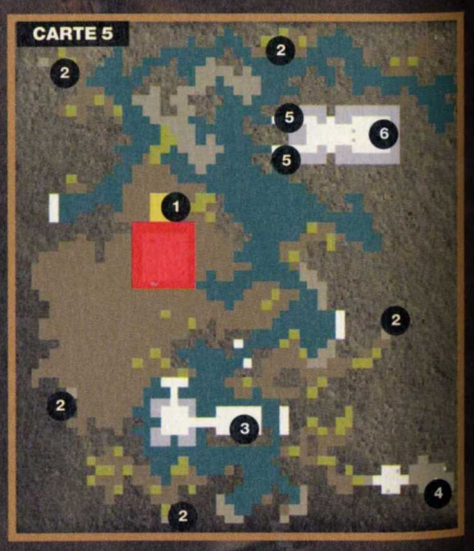
NIVEAU 5 :
"TERREUR" - LOMBRE D'HINDOUTE

SAUVEGARDE **Donjon5**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Salle de gardes, Pont de bois
Créatures : Squelettes
Sorts : Aucun
Pièges : Aucun
Objets magiques : 5 (dont 1 pour un niveau secret)

Objectif principal : tuer le seigneur Constantine.
Objectif secondaire : revendiquer la Prison pour avoir des Squelettes.

Revendiquez l'Antre au Nord **(1)** puis construisez vos salles autour du Cœur. Vous pouvez exploiter sans problèmes les nombreux filons d'or, même ceux qui se trouvent de l'autre côté des rivières (les Lutins traversent l'eau sans sourciller). Il y a cinq Objets magiques dans ce niveau **(2),** auxquels vous pourrez accéder en creusant, mais il faudra aussi construire des Ponts de bois afin de permettre à vos Lutins de conquérir le terrain jusqu'à ces Objets magiques.
Essayez de récupérer le plus tôt possible la Prison **(3)** car

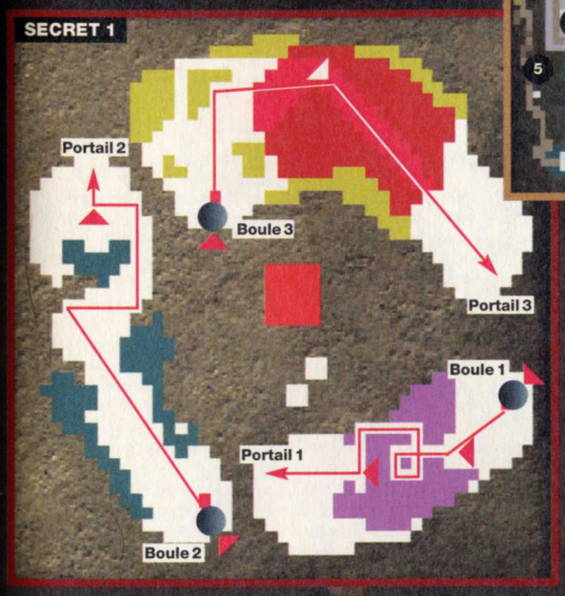


cela vous permettra d'y mettre tous les Héros blessés qui mourront dans ce lieu pour devenir des Squelettes à votre service (il faudra bien sûr entraîner ces Squelettes comme n'importe quel Monstre).
Vous avez aussi deux Squelettes dans une salle au Sud-Est **(4)** qui se rallieront à votre cause dès que vos Lutins les approcheront (il faudra évidemment éliminer les Héros qui gardent l'accès à cette salle).
Si vos Lutins sont gênés à l'extérieur de votre Donjon par des Héros (et des pièges Sentinelles) qui leur tirent dessus, ne traînez pas : prenez le contrôle d'une créature (un Gobelin de niveau 4 par exemple) et éliminez ces Héros (et pièges) avant qu'ils n'acquièrent trop facilement de l'expérience sur le dos de vos Lutins.
Lorsque vos squelettes seront de niveau 3 ou 4, prenez possession de l'un d'eux avec le sort adéquat et allez détruire les pièges Effroi **(5)** qui défendent l'accès au seigneur Constantine **(6)**.
Si tous les pièges sont détruits, le seigneur Constantine sortira lui-même de sa retraite, sinon vous pouvez aller le tuer avec un groupe de Monstres.

NIVEAU SECRET 1 :

"GOLF"

SAUVEGARDE **Secret1**



Objectif principal : faire une petite partie de golf.

Le but est de pousser avec des claques de la main chacune des trois Boules dans son Portail. Vous avez à l'écran un compteur de "claques" qui vous indique le nombre de claques restantes : lorsque vous n'aurez plus de claques ou que les trois Boules auront été détruites avant d'arriver au Portail, vous aurez perdu.
Vous pouvez placer l'écran en diagonale pour frapper les Boules et les laisser ricocher sur les murs : cela les amène souvent dans la bonne direction. On peut faire le premier Portail en trois coups et deux coups pour les deux autres. Regardez le schéma pour savoir quelle trajectoire suivre.
Remarque : ce niveau secret est drôle mais un peu difficile à faire et totalement inutile pour la suite du jeu.

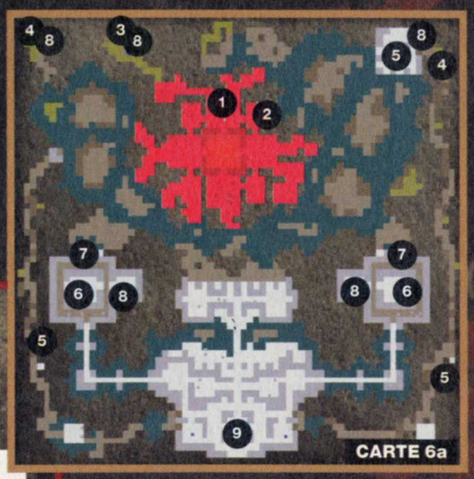
NIVEAU 6A :

"ÉTAT DE SIEGE" - ODOUS

SAUVEGARDE **Donjon6a**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Prison, Salle de tortures
Créatures : Maîtresse noire
Sorts : Guérison
Pièges : Barrière, Effroi
Objets magiques : 5

Objectif principal : tuer le seigneur Kaskenfer.
Objectif secondaire : Capturer et convertir les larbins de Kaskenfer.



Ce niveau a la particularité de ne pas avoir de Portail, c'est-à-dire qu'aucun monstre nouveau ne rejoindra votre Donjon. Heureusement, vous avez une prison **(1)** et une Salle de tortures **(2)** : grâce à ces deux salles, vous pourrez emprisonner les Héros vaincus pour les transformer en Squelettes ou, mieux, les convertir à votre cause dans la Salle de tortures. Pour convertir un Héros, soignez-le dans la Prison avec un sort Guérison avant de le mettre sur un des instruments de torture, puis continuez à le soigner régulièrement avec le sort Guérison pour éviter qu'il ne meure (sa mort ne vous rapportera que quelques informations sur le niveau). Si vous mettez des Maîtresse noires dans une Salle de tortures, les Héros seront convertis plus vite (mais surveillez l'état santé des Héros torturés car ils risquent également de mourir plus vite).
Évitez de saturer la Prison car cela pourrait entraîner une évasion des prisonniers. Je vous conseille aussi d'agrandir la Prison, de construire davantage de Couvoirs et d'Antres, ainsi qu'une autre Salle de tortures car vous aurez de nombreux convertis à loger et de nombreux prisonniers à torturer.
Les Héros attaqueront fréquemment : ne vous laissez pas déborder (intervenez à chaque alerte rapidement en amenant des renforts) et pensez à utiliser le sort Guérison pour avoir des troupes en forme.
L'or sera un problème car les filons, bien que nombreux, sont bien cachés. Il y a principalement un gros filon au Nord **(3)** qui vous permettra de tenir longtemps. Ensuite, exploitez les filons des ailes Ouest et Est **(4)**. Pour cela, vous devrez d'abord détruire les pièges **(5)** et les Héros dans les parages en prenant le contrôle d'un Héros converti puissant (les Héros sont de plus insensibles au piège Effroi dans ce niveau). Détruisez ensuite les défenses principales **(7)**, toujours en contrôlant un Héros converti, puis envoyez vos Lutins prendre tout le terrain entourant les deux portails des Héros **(6)** afin de les détruire, ce qui réduira le nombre d'attaques ennemies.
Prenez les cinq Objets magiques **(8)** en fabriquant des Ponts de bois quand c'est nécessaire. Certains Objets magiques vous permettront de calmer vos créatures, ce qui ne sera pas un luxe car les Héros convertis sont beaucoup plus coléreux.
Finalement, pour terminer ce niveau, tuez Kaskenfer **(9)** avec tous vos Monstres.

NIVEAU 6B :

"DÉBACLE" - ODOUS

SAUVEGARDE **Donjon6b**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Prison, Salle de tortures
Créatures : Maîtresse noire
Sorts : Guérison
Pièges : Barrière, Effroi
Objets magiques : 11

Objectif principal : tuer le seigneur Kaskenfer avant qu'il ne s'échappe.
Objectifs secondaires : Capturer et convertir les larbins de Kaskenfer.

Cette version du niveau est beaucoup plus dure car le temps sera chronométré et de plus il faudra cette fois tuer rapidement Kaskenfer avant qu'il ne s'échappe. Vous ne devez donc pas perdre de temps pour développer une armée puissante.
Construisez une Bibliothèque pour rechercher le sort Guérison avec vos Sorciers pendant que le reste de vos Monstres s'aguerrira dans une salle d'Entraînement, qu'il faudra aussi construire. Agrandissez l'Antre et le Couvoir car les Héros à convertir ne manqueront pas (et ils vous seront indispensables pour gagner).
Votre but est de vous étendre le plus vite possible avec vos Lutins pour capturer le terrain de la zone tout au Nord **(1)** car, lorsque le délai sera expiré, le seigneur Kaskenfer **(2)** quittera son refuge et passera par cette zone pour atteindre la sortie **(3)**. Vous devez donc absolument vous étendre vers le Nord-Est **(4)** et remonter vers la zone **(2)**. Il faudra bien sûr construire des Ponts de bois pour enjamber les parties inondées du niveau et surtout, prenez possession d'un Monstre/Héros assez puissant au corps à corps (niveau 3 ou 4) pour ouvrir le chemin aux Lutins en détruisant les pièges/Héros qui pourront se trouver sur la route.
Il y a aussi beaucoup de filons dans ce niveau et, surtout, un nombre impressionnant d'Objets magiques **(5)** qui vous rendront service mais qui ne doivent pas être votre priorité. Enfin, il y a un Portail **(6)** que l'on peut conquérir, mais lorsque vous l'atteindrez, vous aurez déjà une bonne armée sous vos ordres et ce ne sera plus d'une grande utilité.
Dès que vous recevez le message de la fuite de Kaskenfer, placez vos troupes sur sa route **(1)**. Grâce votre sort Foudre, vous pourrez aussi immobiliser et même tuer Kaskenfer : c'est un avantage énorme car ce seigneur court très vite et il préfère esquiver le combat (s'il parvient à s'échapper, vous perdez).

NIVEAU 7 :

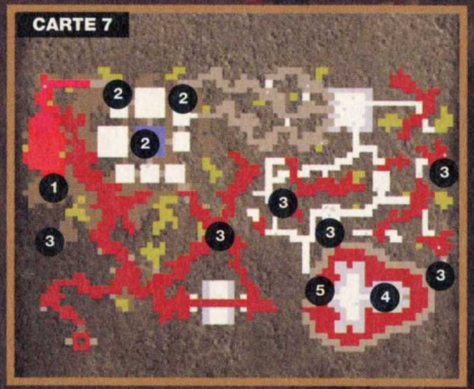
"CAVERNES" - TERRE DE FEU

SAUVEGARDE **Donjon7**

NOUVEAUTÉS
Constructions : aucune
Créatures : Luciole, Salamandre
Sorts : Œil du Diable, Ralliement
Pièges : Alarme
Objets magiques : 6 (dont 1 pour un niveau secret).

Objectif principal : tuer le seigneur Sigmund et ses Géants.
Objectifs secondaires : traverser les cavernes des Géants.

CARTE 7



C'est surtout le début du niveau qui va être un peu difficile car quelques Géants vont attaquer alors que vous n'aurez quasiment pas de Monstres ! Ne paniquez pas, construisez un Antre en dessous du Cœur **(1)** et utilisez en groupe les quelques Gobelins qui viendront dans votre Donjon pour attaquer les Géants un par un. Même si vous ne parvenez pas à tuer les Géants du premier coup, essayez de ramener tout de suite vos Gobelins qui ont mordu la poussière dans l'Antre pour qu'ils reprennent des forces (posez des Lutins à côté des Gobelins blessés pour qu'ils les tirent vers l'Antre). Si vous prenez votre temps, vous pourrez même lancer quelques sorts de Foudre sur les Géants en même temps que vos Gobelins attaqueront : cela les aidera beaucoup car il est plus facile de frapper un ennemi à terre !
Ensuite, laissez vos Lutins conquérir les salles du Donjon à côté **(2)** : vous aurez ainsi toutes les infrastructures nécessaires sans dépenser un sou. Pensez à construire une Prison pour enfermer les Géants afin de les convertir par la suite : ils sont insensibles à la lave et vous permettront de nettoyer les nombreux pièges de ce niveau (utilisez le sort de Possession pour prendre le contrôle d'un Géant converti).
Il y a de nombreux filons qui se trouvent de l'autre côté de rivières de lave et pour les exploiter efficacement il faudra utiliser la méthode suivante : laissez vos Lutins capturer le terrain jusqu'au bord de la lave, puis construisez un Pont de bois jusqu'à la rive d'en face, posez immédiatement des Lutins au bout du Pont de bois et faites-les soit exploiter les filons d'or, soit conquérir les terrains de l'autre côté de la berge. Vous pouvez même revendre le Pont de bois avant qu'il ne brûle : il ne sert plus à rien puisque le terrain conquis par vos Lutins vous permettra d'étendre votre zone d'activité (c'est-à-dire que vous pourrez directement placer des Monstres sur ces nouvelles zone conquises). Pour ramener l'or que vos Lutins auront extrait et laissé par terre, prenez-le directement en main et déposez-le dans une Salle de trésor ou autour du Cœur (prenez aussi en main vos Lutins pour les ramener car ils ne traverseront pas la lave pour revenir).
C'est aussi de cette façon que vous pourrez prendre la plupart des Objets magiques **(3)** de ce niveau.
À force d'étendre votre territoire, vous arriverez près de la citadelle du seigneur Titus **(4)**. Construisez un dernier Pont de Bois (5) et lâchez vos Monstres dessus : après avoir détruit la porte, ils s'occuperont des Héros et tueront Titus. Pensez au sort de Guérison pour soigner vos Monstres, même s'ils se trouvent en territoire ennemi (par contre le sort de Foudre ne marchera pas, sauf si vous avez conquis le terrain).

NIVEAU SECRET 2 :

"CHASSE AUX CANARDS"

Remarque : il n'y a pas de sauvegarde pour atteindre directement cette carte car on ne peut pas sauvegarder dans ce niveau. Pour pouvoir y jouer, chargez la sauvegarde du niveau 8 et cliquez alors sur le menu "Options" puis "Fin de partie" et "Retour au menu principal". Cliquez alors sur la carte du royaume la zone correspondant au niveau secret 2.

Objectif : tirer sur les Héros pour les tuer.

Vous êtes dans la peau d'un Sorcier et vous devez tuer le maximum de Héros pour faire des points. Appuyez tout de suite sur la touche 2 pour pouvoir lancer des boules de feu et commencez à tirer sur les Héros qui défilent dans le couloir de l'autre côté de la lave (chaque Héros tué rapporte des points). Il y aura aussi des Héros qui apparaîtront dans les coins de la salle autour de vous : il faut les tuer EN PRIORITÉ car ces derniers vous tireront aussi dessus (si vous mourez, vous perdez tout de suite). Ne restez pas non plus statique : bougez sur le côté et d'avant en arrière pour éviter d'être touché par les projectiles.
Lorsque le compteur arrivera à 0, vous serez attaqué par des Héros des deux côtés : il faut aussi les tuer tous les deux pour finir le niveau (n'hésitez à reculer pour vous mettre à une distance de sécurité). Mon record est de 48 Héros tués dans ce niveau, pourrez-vous faire mieux ?

NIVEAU 8 :

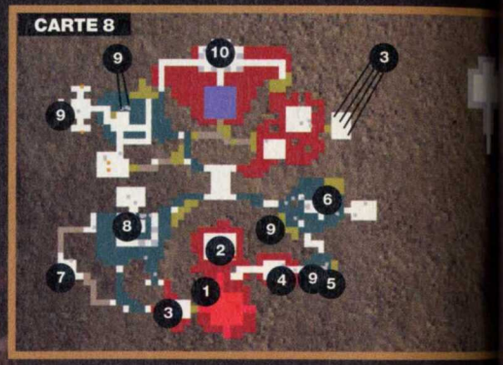
"CONTRECOUP" - GUEULE DULOUP

SAUVEGARDE **Donjon8**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Casino, Pont de pierre
Créatures : Crapule
Sorts : aucun
Pièges : Gaz toxique
Objets magiques : 8 (et non pas 10 comme l'indique le compteur).

Objectif principal : massacrer le seigneur Titus.
Objectif secondaire : conquérir les salles abandonnées du Donjon du Gardien Dante.

CARTE 8



Exploitez le petit filon d'or au Nord **(1)** du Cœur afin d'avoir de quoi construire un Pont de pierre pour rejoindre l'Antre **(2)** que vous récupèrerez en envoyant toutes vos créatures en même temps. Faites la même chose avec le Couvoir à l'Ouest **(3)** puis le Portail Est **(4)**. En début de partie, les problèmes d'argent seront majeurs car il faudra en avoir suffisamment pour construire les ponts afin de rejoindre de nouvelles zones : construisez donc toujours les Ponts de pierre uniquement pour passer la lave car ce type de pont est très cher. Ne dispersez pas non plus vos forces au début car les Héros sont un peu plus puissants et nombreux que d'habitude : il va falloir avancer avec précaution. Commencez par attaquer dans la salle à l'Est du Portail **(5)** pour avoir accès à un peu d'or. Détruisez ensuite le piège Effroi (même sans Squelettes on peut y arriver : c'est juste un peu plus long car vos Monstres auront tendance à fuir) pour attaquer la salle au Nord où se trouve le portail des Héros **(6)**. Le combat dans cette salle sera plus dur : vos Monstres doivent être au moins de niveau 4 pour avoir une chance de gagner. Détruisez le Portail des Héros au centre de la pièce en l'entourant de vos Ponts en bois. Portez maintenant votre attaque à l'Ouest de votre Donjon pour atteindre la petite salle du trésor **(7)** et l'autre Portail des Héros **(8)** que vous détruirez aussi en L'entourant de Ponts de bois.
À partir de maintenant, vous pouvez progresser tranquillement vers le Nord en capturant des salles qui amélioreront votre Donjon et des Objets magiques **(9)**.
Le seigneur Titus qui se trouve au Nord **(10)** est un adversaire un peu plus coriace mais il ne résistera pas à un assaut massif de Monstres.

NIVEAU 9 :

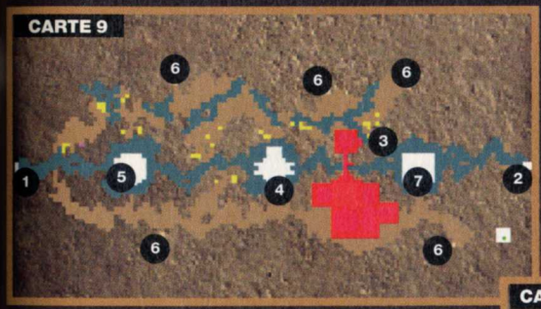
"EMBUSCADE" - LÉFLAUX-HARGENTHÉ

SAUVEGARDE **Donjon9**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Aucune
Créatures : Démon bilieux
Sorts : Aucun
Pièges : Porte renforcée, Poste de garde
Objets magiques : 5

Objectif principal : tuer le seigneur Voss avant qu'il ne s'enfuie.
Objectif secondaire : capturer les avant-postes des Héros.

CARTE 9



Voici un niveau véritablement plus difficile que les précédents car il faudra agir vite et la moindre erreur sera sanctionnée par l'échec.
Le seigneur Voss apparaîtra au bout d'un dizaine de minutes et il traversera la carte d'Ouest **(1)** en Est **(2)**. Dès qu'il atteint la sortie Est, vous avez perdu : le but unique de ce niveau est de le tuer, rien d'autre ne compte.
Commencez par exploiter la mine d'or et surtout de gemmes **(3)** pour avoir des fonds en nombre suffisant. Construisez ensuite une Salle de tortures près du Cœur pour faire venir des Maîtresses noires. Vous pouvez aussi faire une Salle d'entraînement mais vos Monstres gagneront bien plus vite de l'expérience au combat.
Dès que vous avez au moins deux Maîtresses noires et deux Démons bilieux, faites un Pont de bois pour rejoindre la Salle de garde centrale des Héros **(4)**. Ce Pont de bois vous permettra plus tard de lancer des éclairs sur le seigneur Voss lorsqu'il marchera dessus. Prenez alors tous vos Monstres et placez-les dans les parages du premier poste afin d'anéantir les Héros qui s'y trouvent (utilisez de préférence le sort de Guérison au sort de Foudre afin de soigner vos troupes : elles gagneront ainsi davantage d'expérience). Laissez ensuite vos Lutins conquérir le premier poste de garde, puis reconstruisez un pont de bois pour rejoindre le poste de garde Ouest **(5)**.
À ce moment-là, il est temps de prendre les Objets magiques **(6)**. Il y en a cinq dans ce niveau et la plupart sont trop loin et trop inutiles, mais vous devez absolument prendre celui qui se trouve au Nord-Ouest car il fera gagner à tous vos Monstres un niveau d'expérience.
Éliminez alors les Héros du second poste de garde **(5)** en privilégiant toujours le sort de Guérison.
Si vous avez le temps (c'est tout à fait faisable), faites aussi un Pont de bois vers l'Est pour détruire le dernier poste de garde **(7)** : cela fera encore un peu plus d'expérience pour vos Monstres.

Lorsque le seigneur Voss surgira **(1)**, tout va aller très, très vite : soyez vigilant. Le but est de placer des Monstres sur la route du seigneur mais pas trop près pour qu'ils aient le temps de se relever et de combattre Voss. Vous devez aussi utiliser le sort de Foudre sur le seigneur Voss pour l'immobiliser quelques secondes, ce qui donnera à vos Monstres une chance supplémentaire de le toucher à terre. Si jamais le seigneur Voss vous échappe (il court comme un lapin), vous pourrez peut-être arriver à l'intercepter de nouveau : reprenez immédiatement vos Monstres en main et recommencez plus loin l'embuscade. N'oubliez pas : seule la mort de Voss est importante, ne perdez pas de temps avec son escorte.
Remarque : vous pourrez suivre le trajet du seigneur Voss sur la petite carte (en bas à gauche de l'écran) car il sera au centre d'un cercle "radar" clignotant

NIVEAU 10 :

"RUINES" - FLUTABEQUE

SAUVEGARDE **Donjon10**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Aucune
Créatures : Aucune
Sorts : Séisme
Pièges : Herse
Objets magiques : 9 (dont un niveau secret)

Objectif principal : tuer le gardien Asmodeus.

CARTE 10

Objectif secondaire : tuer le seigneur Ronin.

Ce niveau est assez facile si vous vous cantonnez à respecter l'objectif principal, c'est-à-dire la destruction du Cœur du Donjon d'Asmodeus **(1)**. Vous devez donc constituer une grosse armée en convertissant les Héros qui vous attaqueront par vagues. La difficulté, c'est qu'il faut agir rapidement pour détruire Asmodeus car au bout de trente minutes, le seigneur Ronin lancera une attaque avec un nombre impressionnant de Héros qui risquent fort de vous éliminer.
Bâtissez immédiatement une Prison et une Salle de tortures (de bonne taille) pour vous préparer aux conversions nombreuses qu'il vous faudra faire. Construisez aussi la Bibliothèque occulte afin que les Sorciers optimisent vos sorts : cela sera d'une grande utilité (comme pour tous les niveaux qui suivront).
Prenez rapidement les Portails au Nord et au Sud **(2)** : ce dernier Portail vous permet en plus de mettre la main sur des Maîtresse noires expérimentées.
Exploitez assez rapidement l'une des deux mines de gemmes **(3)** en construisant une Salle de Trésors dans les parages : cela vous mettra définitivement à l'abri de tout problème financier.
Prévoyez un Antre de grande taille (10x6) et un Couvoir encore plus grand car vos troupes seront très nombreuses et affamées.
Récupérez aussi les nombreux Objets cachés **(4)** : non seulement il y en a deux pour augmenter le niveau d'expérience de vos Monstres, mais en plus l'Objet magique au Nord-Ouest permettra d'atteindre un niveau secret.
Ne détruisez surtout pas au passage les quatre Portails de Héros **(5)** : ils vous fourniront des troupes de convertis.
Environ huit minutes avant la fin du délai de trente minutes, lancez le sort de Ralliement au sud du Donjon d'Asmodeus **(6)**. Vos Monstres détruiront au passage les défenses au centre de ce niveau. Creusez ensuite une brèche dans le Donjon à cet endroit **(6)** avec vos Lutins puis lancez un autre sort de Ralliement directement sur le Cœur du Donjon ennemi **(1)** : vos troupes avanceront alors sur le Donjon d'Asmodeus et se chargeront de détruire le Cœur, ce qui vous donnera la victoire automatiquement.
Remarque : si vous perdez trop de temps, les Héros attaqueront au bout de trente minutes et vous aurez alors à mener une bataille très dure, mais il faudra tout de même ensuite détruire le Cœur du Donjon d'Asmodeus **(1)** si vous survivez.

NIVEAU SECRET 3 :

"DÉDALE"

Remarque 1 : il n'y a pas de sauvegarde pour atteindre directement cette carte car on ne peut pas sauvegarder dans ce niveau. Pour pouvoir y jouer, chargez la sauvegarde du niveau 11a et cliquez alors sur le menu "Options" puis "Fin de partie" et "Retour au menu principal". Cliquez alors sur la carte du royaume la zone correspondant au niveau secret 3.
Remarque 2 : si vous ralentissez le jeu (menu "Options"), ce niveau sera beaucoup plus facile.

Objectif principal : trouver le chemin pour revenir au Cœur du Donjon.

Votre but est de faire atteindre le Cœur du Donjon à l'Ange noir dont vous possédez le corps. Voici le chemin à suivre : retournez-vous et avancez. Tournez à gauche, avancez jusqu'à l'inter-

Objectif principal : supprimer les Gardiens rivaux
Objectif secondaire : utiliser des pièges.

Non seulement affronter un gardien est bien plus difficile que de tuer des Héros, mais de plus vous en avez trois dans ce niveau (le bleu, le violet et le vert), il va donc falloir jouer serrer. Prenez immédiatement le contrôle des deux Portails **(1)** aux abords de votre Donjon et faites les salles nécessaires pour attirer les Monstres (Salle de tortures et Bibliothèqque occulte en priorité) ainsi que la Salle d'entraînement pour les aguerrir au niveau 4. Prenez les Objets magiques **(2)** que vous trouverez dans les abords de votre Donjon mais attendez le moment propice pour les utiliser (utilisez ainsi l'Objet pour monter de niveau lorsque vous aurez atteint le rendement maximum de vos portails).

Vous devez aussi construire une Prison car il faudra faire pas mal de conversion et surtout un Couvoir et un Antre de grande taille car votre armée va vite prendre de l'ampleur.

En début de partie, faites attention à ne pas vous étendre imprudemment dans plusieurs directions à la fois : vous risquez de tomber sur les Donjons de plusieurs gardiens en même temps et cela réduirait vos chances de victoire à néant.

Lorsque vos Monstres sont de niveau 4 et que vos sorts principaux (Foudre et Guérison) ont été optimisés par vos sorciers, percez un mur du Donjon bleu **(3)** puis lancez plusieurs ralliements pour progresser directement vers le Cœur du Donjon ennemi **(4)**. N'oubliez pas que dès que ce Cœur est détruit, votre adversaire est anéanti. Après avoir éliminé le Gardien bleu, occupez-vous du Gardien vert **(5)**.

Il ne reste plus que le Gardien violet **(6)** mais il n'a plus la puissance pour rivaliser avec vos forces.

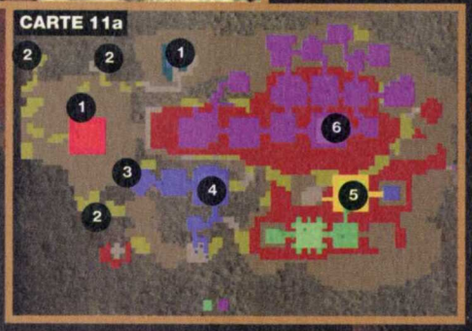
Remarque : combattre un gardien est très différent d'affronter des Héros car le gardien ennemi peut aussi lancer des sorts et capturer vos Monstres pour les convertir ; c'est pourquoi il ne faut s'aventurer en territoire ennemi que lorsqu'on est sûr de soi, sinon on risque de rendre encore plus puissant l'adversaire (n'oubliez pas que les Monstres gagnent de l'expérience). C'est pourquoi lors d'un combat contre un gardien, vous devez absolument suivre vos troupes de près pour les soigner avec le sort Guérison et les aider avec le sort Foudre. Dans ce dernier cas, le sort Foudre ne pouvant se lancer que sur votre territoire, il faut toujours déclencher l'attaque en lançant d'abord le sort Ralliement à la périphérie de votre territoire pour attirer l'ennemi chez vous puis progresser dans le Donjon vers le Cœur par des sorts de Ralliement successifs.

NIVEAU 11B :
"CARNAGE" - BOVALON

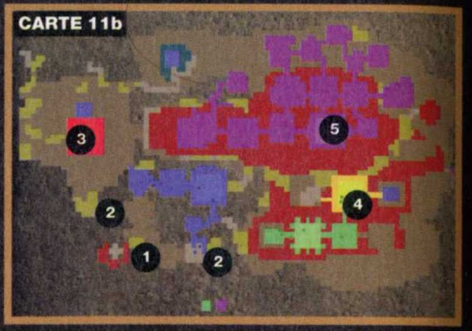
SAUVEGARDE **Donjon11b**

NOUVEAUTÉS
Constructions : aucune
Créatures : aucune
Sorts : aucun
Pièges : pièges déclencheurs, Porte en acier, Piège en acier
Objets magiques : 0

CARTE 11a



CARTE 11b



Objectif principal : supprimer les Gardiens rivaux
Objectif secondaire : utiliser des pièges.

Cette version du niveau 11 est bien plus dure dans le sens où vous aurez beaucoup moins de place et de temps pour vous développer. Le temps est crucial : vous devez construire de petites salles assez vite pour attirer les Monstres (une petite Bibliothèque, Atelier, Casino et Salle de tortures) ainsi qu'une Salle d'entraînement pour leur faire gagner de l'expérience et une petite Prison pour les garder. Il y a une Maîtresse noire de niveau 3 que vous pouvez aussi récupérer **(1)**. Les filons proches peuvent être tous exploités sauf ceux à l'Ouest **(2)** et à l'Est car cela donnera aux Gardiens bleu et vert la possibilité de vous attaquer trop tôt.

Après environ huit à dix minutes d'entraînement de tous vos Monstres, creusez le filon d'or Ouest pour attaquer le gardien bleu **(3)** en vous faisant d'abord aider d'Horny (cliquez sur son icône en bas à droite de l'écran puis sélectionnez la zone où vous voulez l'envoyer). Avec Horny, des sorts de Foudre et de Guérison et vos troupes bien rassemblées (sort de Ralliement), vous pouvez facilement éliminer le joueur bleu. Soufflez un peu (refaites surtout le plein de magie et laissez vos Monstres se reposer dans leur Antre) puis attaquez le Gardien à l'Est qui sera vraisemblablement le Gardien vert **(4)** (il élimine la plupart du temps le gardien jaune). Vous n'aurez plus la possibilité d'invoquer Horny mais vos Monstres auront gagné suffisamment d'expérience dans le combat contre le bleu. Méfiez-vous tout de même des attaques en fourbe du Gardien violet sur votre Cœur : au moindre signe de menace, repliez-vous momentanément pour défendre le Cœur, puis repartez à l'attaque du vert.

Il ne reste ensuite plus qu'à régler le compte du Gardien violet **(5)**, mais c'est une formalité maintenant que vos Monstres sont puissants.

Remarque : il y a une mine de gemmes à l'Est **(6)** mais elle est un peu trop mal placée pour être utile, tout du moins jusqu'à ce que vous éliminiez le Gardien violet.

section et allez à droite puis à gauche pour actionner le levier au bout du chemin. Revenez à l'intersection et allez à droite : passez sur les deux leviers et tournez au premier chemin à droite. Ce chemin tourne à gauche, puis encore à gauche. Avancez ensuite et prenez le premier chemin à gauche. Tournez à droite et marchez sur le levier : il fait apparaître la suite du chemin devant vous. Avancez sur ce chemin puis prenez le deuxième chemin à droite. Tournez à gauche au bout et avancez tout droit puis sur la droite et encore à droite pour actionner le levier dans le coin. Revenez à l'intersection et tournez à droite. Avancez tout droit jusqu'au fond (en évitant de passer sur le levier qui se trouve au fond) puis prenez le chemin à droite. À l'intersection, prenez à gauche puis tout de suite à droite. Suivez alors le chemin jusqu'au bout et prenez le deuxième chemin à gauche pour passer la porte. Prenez ensuite à gauche et suivez la route jusqu'à un couloir. Avancez un peu dans ce couloir : vous allez déclencher des Rochers. Avancez jusqu'à la porte au fond en évitant ces Rochers. Traversez la pièce suivante en suivant le chemin rouge au sol et passez la porte. Traversez aussi sans tarder la pièce suivante en suivant le chemin rouge au sol et en évitant les boulets de feu tirés par les Sentinelles. Après avoir passé la porte en acier, avancez prudemment dans la pièce pour actionner un deuxième levier qui va déclencher des Rochers. Laissez les Rochers venir vers vous, puis reculez au dernier moment et écartez-vous sur la droite, les pierres vont venir s'écraser à côté de vous et vous pourrez avancer jusqu'au fond de la pièce.

Vous pouvez maintenant soit attendre devant l'entrée de la pièce suivante que les Rochers qui la remplissent se détruisent pour la traverser ensuite ou bien passer tout de suite en restant bien au centre mais dans les deux cas, évitez la dalle qui se trouve au milieu des quatre Sentinelles au fond de la pièce car elle est piégée. Dans la prochaine pièce, actionnez le levier qui se trouve à gauche de la porte, près des Squelettes. Passez alors la porte en acier à côté du levier, tuez le Chevalier au fond et détruisez la porte en bois pour entrer dans le Temple. Marchez vers le coin sur votre droite : une partie du mur va s'escamoter et vous pourrez avancer sur un chemin. Suivez-le jusqu'au bout : il vous amène à un levier. Marchez sur ce levier pour faire apparaître un pont. Avancez sur ce pont pour vous rapprocher du Rocher : dès que vous serez suffisamment près, le Rocher se mettra à rouler vers vous. Reculez alors rapidement pour l'éviter. Lorsqu'il sera passé, avancez sur le pont de bois jusqu'au Rocher suivant et reculez de nouveau pour l'éviter. Continuez d'avancer en vous débarrassant ainsi des Rochers, puis tournez à droite au bout et avancez jusqu'au Cœur : vous avez gagné.

NIVEAU 11A :
"CARNAGE"-BOVALON

SAUVEGARDE **Donjon11a**

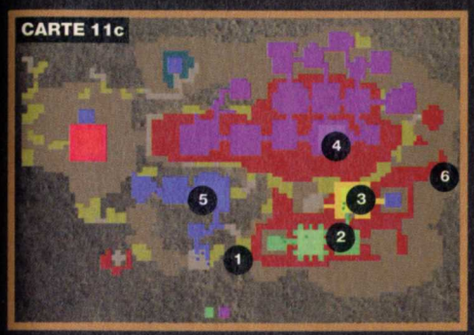
NOUVEAUTÉS
Constructions : aucune
Créatures : aucune
Sorts : aucun
Pièges : Pièges déclencheurs, Porte en acier, Piège en acier
Objets magiques : 3.

NIVEAU 11C:

"CARNAGE" - BOVALON

SAUVEGARDE **Donjon11c**

CARTE 11c



NOUVEAUTÉS
Constructions : aucune
Créatures : aucune
Sorts : aucun
Pièges : Piège déclencheur, Porte en acier, Piège en acier
Objets magiques : 0 (et non pas 3 comme indiqué).

Objectif principal : supprimer les Gardiens rivaux.
Objectif secondaire : utiliser des pièges.

Voici la version ultime en termes de difficulté de ce niveau 11, car cette fois-ci vous ne disposez pas de Portail mais juste de quelques Monstres. Il faut leur prévoir un Antre et un Couvoir, mais surtout une Salle d'entraînement pour les perfectionner rapidement.
Faites aussi la Prison et la Salle de tortures : elles vous seront indispensables pour accroître votre armée par conversion.
L'or ne manquera pas car il y a beaucoup de filons, mais évitez d'exploiter trop à l'Est pour ne pas tomber sur le Gardien bleu **(1)**.
Dès que vos Monstres sont de niveau 3/4, construisez un Pont de pierre **(2)** vers le Cœur du Donjon du Gardien jaune **(3)**. Placez votre Monstres au milieu du pont et éliminez les Monstres jaunes tout en essayant d'en capturer quelques-uns (utilisez sans hésiter le sort de Guérison pour maintenir vos troupes en état). Suivez de près la capture des prisonniers pour les soigner et les convertir dans votre Salle de tortures. Dès que vous aurez des Sorciers, faites une Bibliothèque occulte pour qu'il trouve le sort de Ralliement. Lancez alors ce sort sur le Cœur **(3)** du Donjon jaune en continuant d'aider au maximum vos créatures avec le sort de Guérison (comme vous avez peu de créatures, vous pouvez vraiment vous occuper de chacune avec attention).
Un fois le Gardien jaune éliminé, laissez vos Monstres se refaire une santé et repliez-vous : c'est à peu près à ce moment-là que le Gardien violet, le plus puissant de ce niveau, vous attaquera par le Nord en utilisant votre Pont de pierre **(2)**. Il enverra généralement ses troupes tout droit sur votre Cœur, considérant que vous êtes trop faible pour résister. Restez bien dans votre Donjon, au Sud du Pont de pierre, et frappez ces troupes qui arriveront petit à petit (les sorts Foudre et Guérison sont impératifs) : à force de conversion, vous prendrez inévitablement l'avantage en force et en nombre sur le Gardien violet. Dès que vous voyez que son attaque faiblit, passez à l'offensive et dirigez-vous vers le Cœur de son Donjon **(4)** par une successsion de Ralliement. Une fois le Cœur ennemi détruit, vous avez la victoire. Il ne vous reste plus qu'à éliminer le Cœur du Gardien bleu **(5)**, le Gardien ayant généralement été éliminé depuis bien longtemps.

NIVEAU 12 :

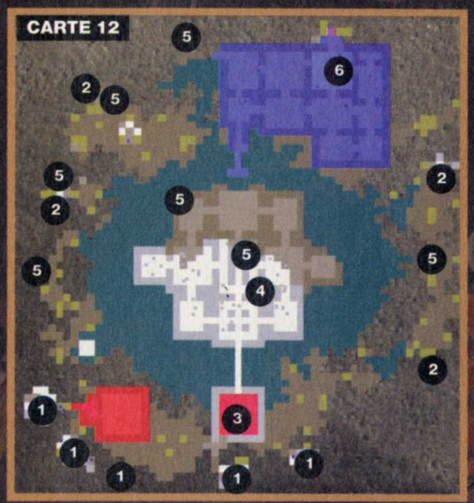
"REVENANTS" - TROUAY D'ENLÉBOY

SAUVEGARDE **Donjon12**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Cimetière
Créatures : Vampires
Sorts : aucun
Pièges : aucun
Objets magiques : 7

Objectif principal : supprimer le seigneur Ronceux er le Gardien Malachai
Objectif secondaire : lever une armée de Vampires.

CARTE 12



Ce niveau est vraiment facile : récupérez les Squelettes errants **(1)** près de votre Cœur en creusant jusqu'à eux. Utilisez ces squelettes pour contenir les premières attaques des Héros (utilisez le sort de Guérison à bon escient car si vos Squelettes sont éliminés, vous n'aurez aucune chance de gagner). Ne construisez aucune salle au début, si ce n'est une Salle d'entraînement pour améliorer un peu vos Squelettes. Prenez le plus tôt possible le Cimetière à l'Est **(3)** afin d'y apporter les cadavres de vos ennemis qui deviendront parfois des Vampires. Les Vampires sont très puissants mais il faudra un peu les entraîner au début. Dès que vous avez des Vampires, construisez un Antre et une Bibliothèque occulte pour eux (pas la peine de faire un Couvoir).
Continuez à tenir la position près du Cimetière **(3)** en tuant tous les Héros qui viendront à vous. Lorsque vous aurez cinq ou six Vampires et autant de Squelettes (tous au moins au niveau 4), attaquez le camp du Héros au Nord **(4)** en utilisant bien le sort de Guérison. Attendez de récupérer votre puisssance magique et profitez-en pour récupérer les autres Squelettes errants **(2)** et les Objets magiques **(5)**. Montez alors à l'assaut du Cœur du Donjon de Malachai **(6)**.

CARTE 13

NIVEAU 13 :

"CONVERSION"-SHAYRIR

SAUVEGARDE **Donjon13**

NOUVEAUTÉS
Constructions :
Créatures :
Sorts : Endoctrinement
Pièges : Souffle givrant
Objets magiques : 8
(dont un niveau secret)

Objectif principal : exterminer les hordes de Vampires du Gardien Marthaud
Objectif secondaire : capturer les Moines de St Cuthbert pour vous aider.

Pour cette mission, vous allez devoir absolument faire des conversions de Moines (des Héros) car vous serez attaqué au bout d'une trentaine de minutes par l'armée de Vampires du Gardien Marthaud et vos Moines seront très efficaces contre eux.

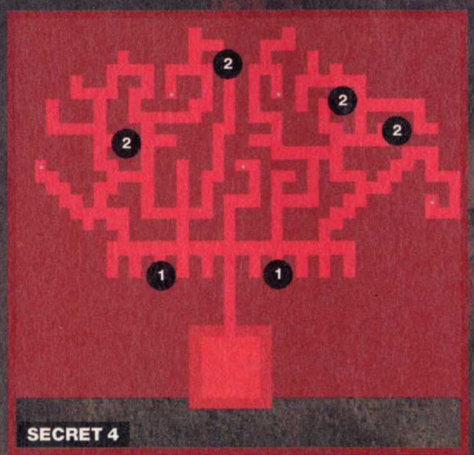
Commencez par entraîner vos rares troupes de départ en construisant une Salle d'entraînement. Faites aussi la Salle de tortures, la Prison, l'Antre et le Couvoir. Ne vous lancez pas dans des projets pharaoniques avec des grandes salles car l'or est assez rare au début. Méfiez aussi de ne pas vous étendre trop vite à l'Est : c'est de là que viendront les premières attaques de Héros.
Justement, lorsque vous verrez ces premières attaques, regroupez vos Monstres dans une de vos salles sur le trajet des Héros (ils se dirigent vers le Cœur) et attendez-les à cet endroit. En aidant vos Monstres avec le sort de Guérison, vous pourrez sans problèmes gagner le combat.
Attendez de subir un ou deux autres raids puis lancez-vous à l'assaut des fortifications au Nord où se trouve un Portail **(1)**. Rasez ensuite les fortifications à l'Est et surtout des deux Portails de Héros **(2)** (il faudra entourer de Ponts en bois les Portails des Héros pour les détruire). Surveillez toujours les messages d'alerte car votre Cœur pourra être menacé menacé (dans ce cas, il faut faire revenir vos Monstres d'urgence, quitte à les prendre en main pour les déposer juste à côté du Cœur du Donjon).
Une fois les alentours de votre Donjon nettoyés, ce sera le moment que choisira Marthaud pour lancer ses Vampires à l'assaut de votre Cœur.
Agissez alors immédiatement en jetant un sort de Ralliement sur la salle juste à l'Est de votre Cœur **(3)** : attendez là l'armée de Vampires pour la décimer. Quand vous sentirez l'assaut faiblir, remontez par Ralliements successifs vers le Cœur de Donjon de Martaud **(4)** pour le raser et triompher. Lorsque vous avancerez vers le Donjon de Marthaud, prenez au passage tous les Objets magiques **(5)** et surtout celui qui donne accès au niveau secret **(6)**. De plus, vous trouverez à côté de ce dernier Objet magique une mine de gemmes **(7)** qui vous enlèvera tout souci d'argent.

NIVEAU SECRET 4 :

"JEU DE QUILLES"

SAUVEGARDE **Secret4**

Objectif principal : écrabouiller les Nains avec des Rochers.



Pour passer ce niveau facilement, réduisez tout d'abord la vitesse de jeu (menu "options") : plus elle sera réduite, plus cela sera facile.
Maintenant, voyons l'objectif : il est simple, vous devez guider un certain nombre de Rochers **(1)** vers les Nains **(2)** qui se trouvent en haut de la carte afin de les écraser. Pour diriger ces Rochers, faites tourner la carte dans le sens où vous voulez qu'ils aillent et frappez-les alors. Évitez absolument de diriger les Rochers dans la lave ou bien ils seront détruits. Quand les neuf Nains seront écrasés, vous aurez gagné.
Bien sûr, ce niveau devient beaucoup plus amusant lorsqu'on augmente la vitesse de jeu.

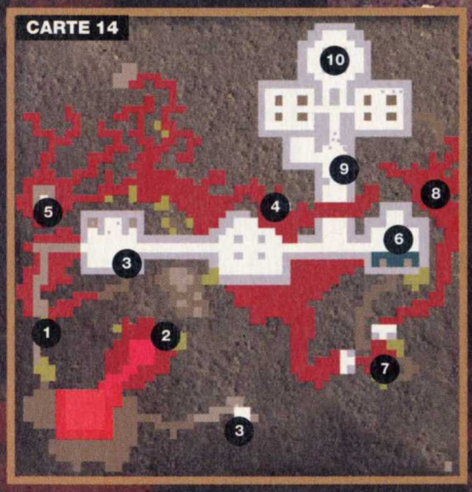
NIVEAU 14 :

"MOISSON MORTELLE" - PERSICA

SAUVEGARDE **Donjon14**

NOUVEAUTÉS
Constructions : aucune
Créatures : aucune
Sorts : aucun
Pièges : Porte magique
Objets magiques : 8.

Objectif principal : tuer le seigneur Tiberius
Objectif secondaire : revendiquer les dépôts de Mana



Pour commencer, ne faites pas beaucoup de Lutins dans ce niveau : cinq suffiront largement. N'exploitez pas tout de suite la dernière case de filons d'or au Nord-Ouest **(1)** car ce sera le signal de l'attaque pour les Héros. Par contre, exploitez bien les filons d'or autour du Portail **(2)** en construisant des Ponts de pierre (il faudra évidemment revendre ces ponts, une fois les filons exploités). Ne creusez pas non plus la galerie de terre vers l'Est car elle mène à un Portail de Héros *. Comme vous n'aurez pas beaucoup d'argent, construisez les petites salles suivantes : Antre, Couvoir, Salle d'Entraînement (4x4), petite Salle de tortures (3x3).
Restez ensuite dans votre Donjon en accumulant de la magie et en laissant vos créatures monter de niveau par l'entraînement (lorsque vous n'aurez plus d'argent, revendez la Salle de tortures pour vous renflouer un peu : de toute façon, une seule Maîtresse noire suffira).
Lorsque vous aurez au moins 80000 points de magie, exploitez le dernier filon au Nord-Ouest **(1)** : les Héros attaqueront alors presque immédiatement. Avec vos Monstres de niveau 4 et des sorts de Guérison/Foudre, vous n'aurez aucun mal à les vaincre.
Progressez ensuite vers le premier Portail de Héros **(3)** et creusez la terre autour pour l'entourer de votre Donjon afin de le détruire. Vous aurez aussi récupéré deux générateurs de mana à côté, qui vous permettront d'invoquer Horny plus vite. Prenez ensuite le contrôle d'une Salamandre avec le sort Possession et détruisez les premières défenses des Héros **(4)**.
Vous pouvez maintenant récupérer les Objets magiques Ouest **(5)** en construisant un long Pont de pierre jusqu'à eux (comme toujours, revendez le pont ensuite). Ces bonus vous permettront entre autres de monter de niveau vos Monstres et de les soigner (bonus très pratique en plein combat).
Lancez un assaut sur la salle Est **(6)** où se trouvent deux autres générateurs de mana et détruisez aussi le Portail des Héros de cette salle en creusant la terre autour et en laissant vos Lutins accaparer le terrain.
De cette salle vous pourrez aussi rejoindre des Salamandres errantes **(7)** et des Objets magiques **(8)**.
Il faut maintenant progresser dans le fort des Héros au Nord. Il y a une première salle remplie de défense **(9)** : prenez encore le contrôle d'une Salamandre de haut niveau (ou bien une autre créature expérimentée, mais la Salamandre est plus adaptée car vous n'aurez pas à faire tout de suite le Pont de pierre pour traverser la lave, ce qui empêchera les Héros de venir). Détruisez la porte de la salle du Trésor et les défenses sans aller trop haut **(7)** car vous finiriez par tomber sur le seigneur Tiberius **(10)** ! Construisez ensuite un Pont de pierre et laissez vos Lutins conquérir le terrain de la partie Sud du fort des Héros **(9)**.
Attendez d'avoir plus de 120000 points de magie et lancez Horny directement à côté des Héros restants **(9)** : à lui seul, Horny peut tous les éliminer et vous apporter la victoire (Horny est lent mais particulièrement efficace dans les espace confinés où les Héros ne pourront fuir). N'hésitez pas à amener aussi vos autres créatures pour soutenir Horny.

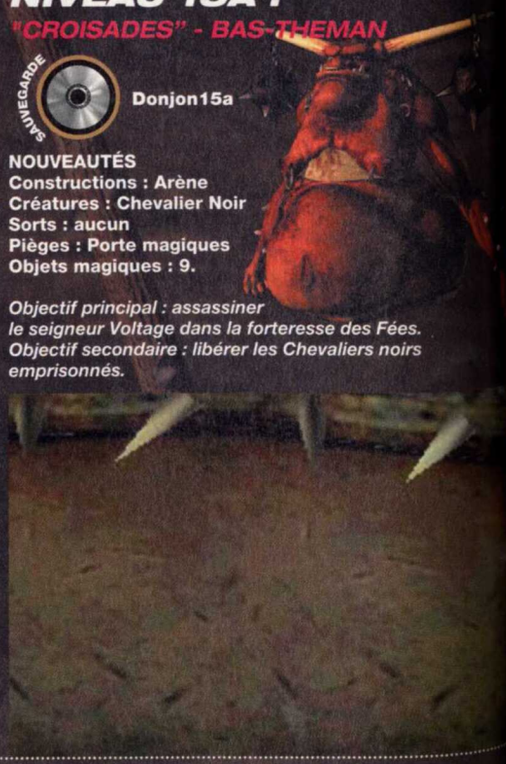
NIVEAU 15A :

"CROISADES" - BAS-THEMAN

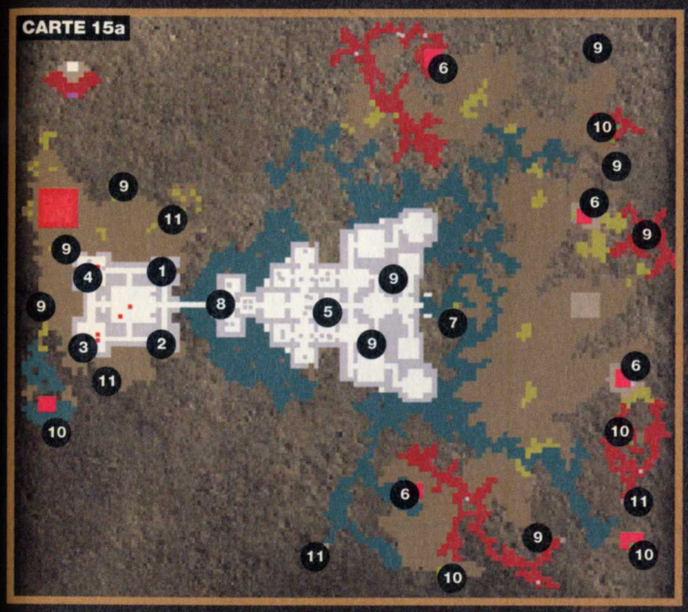
SAUVEGARDE **Donjon15a**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Arène
Créatures : Chevalier Noir
Sorts : aucun
Pièges : Porte magiques
Objets magiques : 9.

Objectif principal : assassiner le seigneur Voltage dans la forteresse des Fées.
Objectif secondaire : libérer les Chevaliers noirs emprisonnés.



CARTE 15a



Vous allez maintenant recevoir beaucoup de Monstres que vous pourrez entraîner dans votre Arène. Il y a aussi pas mal d'Objets magiques dans ce niveau **(9)**, des créatures errantes **(10)** et des générateurs de mana **(11)** que vous pourrez prendre.
Lorsque vos troupes auront au moins le niveau 6, ralliez vos troupes au bout du Pont de bois et pénétrez dans le fort des Héros. Progressez lentement dans le fort car les Héros sont nombreux et puissants. Essayez de faire le maximum de prisonniers pour les convertir à votre cause. Continuez à progresser jusqu'au seigneur Voltage **(5)** qu'il faut éliminer.
Remarque : si vous êtes bon, la capture des quatre Portails **(6)** est vraiment facultatives : vos 9 Chevaliers noirs seront capables d'affronter une force importante et vous pourrez de toutes façons avoir des convertis pour accroître encore vos troupes.

NIVEAU 15B :
"ASSAUT"-BAS-THEMAN

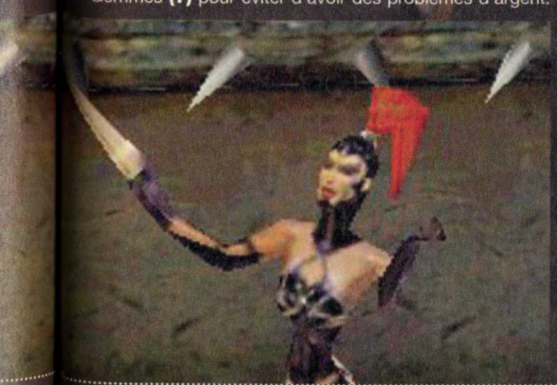
SAUVEGARDE **Donjon15b**

NOUVEAUTÉS
Constructions : Arène
Créatures : Chevalier noir
Sorts : aucun
Pièges : Porte magique
Objets magiques : 9

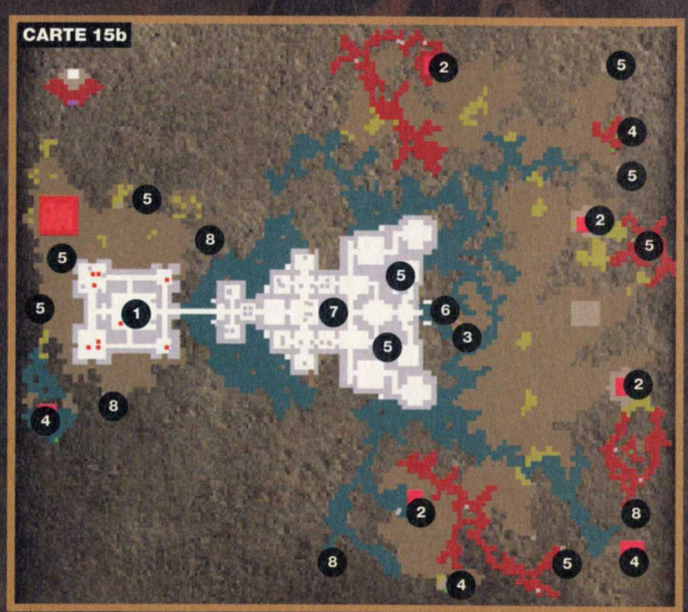
Objectif principal : assassiner le seigneur Voltage dans la forteresse des Fées.

Objectif secondaire : Libérer les Chevaliers noirs emprisonnés.

Seul le début de cette mission est difficile car vous devez libérer rapidement les Cavaliers noirs prisonniers alors que vous n'avez pas de troupes. De plus il ne faut pas perdre de temps car les prisonniers finiront par mourir de faim et deviendront des Squelettes, qui sont des Monstres beaucoup moins puissants.
Creusez donc immédiatement une galerie droit vers le Nord puis vers le Sud pour atteindre la première Prison **(1)**: vos Lutins captureront la salle et vous libèrerez ainsi le premier Chevalier noir. Faites-lui détruire les portes qui bloquent l'accès à la seconde Prison au Sud **(2)** et laissez vos Lutins capturer le terrain et la Prison pour avoir un deuxième Chevalier noir.
Construisez alors autour du Cœur de votre Donjon les salles suivantes : Couvoir, Antre, Salle de tortures et surtout Arène. Mettez les deux Chevaliers noirs dans l'Arène pour qu'ils s'entraînent (pour gagner du temps, soignez-les avec le sort de Guérison avant qu'ils ne soient assommés).
Pendant ce temps, prenez le contrôle d'un Lutin et détruisez les portes pour accéder à la Prison dans le coin Sud-Ouest **(3)**. Laissez ensuite vos Lutins accaparer cette Prison : voilà encore trois recrues de plus à entraîner.
Prenez ensuite vos deux Chevaliers noirs, qui sont maintenant bien entraînés (niveau 5 au moins) et attaquez la dernière Prison **(4)**. Faites prisonniers les Gardes pour les convertir et entraînez maintenant toutes vos créatures dans l'Arène pour qu'elles atteignent le niveau 8. Pendant ce temps, étendez-vous avez vos Lutins pour prendre le contrôle des quatre Portails **(6)** et surtout de la mine de Gemmes **(7)** pour éviter d'avoir des problèmes d'argent.



CARTE 15b



Cette version du niveau commence beaucoup plus facilement car l'or ne manquera pas et personne ne vous attaquera. Par contre, les Prisons où sont enfermés les Chevaliers noirs **(1)** sont un peu trop loin pour qu'il soit intéressant de les libérer, surtout qu'il y a des Portails près de votre Cœur **(2)** et vous pouvez construire des Arènes et toutes les autres salles possibles pour attirer les Monstres dans votre Donjon. De plus, il y a une mine de Gemmes près de votre Donjon **(3)**, des créatures errantes **(4)**, des Objets magiques **(5)** et des générateurs de mana **(8)**.
Par contre, la difficulté viendra des Héros, qui sont bien plus redoutables dans ce niveau et qui attaqueront en masse. Vous ne devrez donc attaquer leur fort **(6)** que lorsque vous aurez au moins une quinzaine de créatures de niveau 8 (l'entraînement dans l'Arène est très rapide) et le plein de magie.
Défoncez alors la porte de leur fort **(6)**, lancez Horny puis le ralliement de vos troupes à cet endroit. Progressez dans le Donjon en essayant de capturer des prisonniers pour les convertir. Il faut tuer le seigneur Voltage au Cœur du fort **(7)** mais ne vous précipitez pas dans votre attaque car les Héros sont très dangereux.

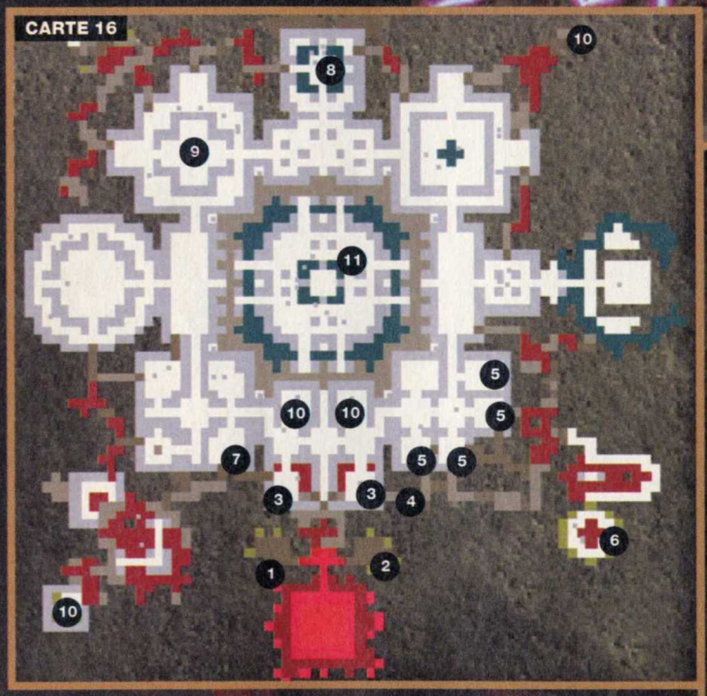
NIVEAU 16 :
"SOURNOIS" - FORT TERHECE

SAUVEGARDE Donjon16

NOUVEAUTÉS
Constructions : Aucune
Créatures : aucune
Sorts : Alchimie
Pièges : Décharge électrique, Porte secrète
Objets magiques : 4

Objectif principal : tuer le seigneur Keurpur.
Objectif secondaire : construire votre Donjon dans le domaine de Keurpur.

CARTE 16



La difficulté de ce niveau, c'est qu'il n'y a beaucoup de place et que pour s'étendre, il faudra capturer les salles du fort des Héros. Ce n'est pas très difficile si vous procédez calmement. Tout d'abord, vendez les deux Sentinelles qui défendent votre Cœur (elles sont inutiles) et ouvrez la porte au-dessus de votre Cœur (cliquez dessus). Construisez ensuite un Antre **(1)** et un Couvoir **(2)** dans les deux espaces au Nord. Creusez ensuite les murs pour capturer les deux Ateliers **(3)**. Vendez un des Ateliers et construisez à la place une petite Salle de tortures. Creusez la galerie à l'Est **(4)** pour rejoindre les Prisons **(5)**. Ces prisons sont surveillées par des gardes mais vos créatures pourront les assommer facilement si vous les aidez avec vos sorts de Foudre et de Guérison. Ces gardes seront bien évidemment enfermés dans les Prisons que vous viendrez de capturer et torturés pour être convertis à votre cause. Creusez ensuite et faites des Ponts de pierre pour atteindre le grand filon d'or et les Salamandres errantes **(6)**.

Creusez maintenant une galerie vers l'Ouest pour atteindre la Bibliothèque **(7)** : capturez absolument le Mage car il vous servira à rechercher et optimiser les sorts. Vous devez maintenant avoir une dizaine de créatures : c'est déjà bien. Vendez le deuxième atelier et remplacez-le par une Arène pour viter gonfler le niveau de vos Monstres.

À partir de maintenant, les choses vont se compliquer car les combats seront nombreux et fréquents : vous devrez être partout à la fois. Le but est de s'étendre vers le Nord dans les salles ennemies entre deux patrouilles de Héros et grâce à vos Lutins : ils captureront les salles, que vous pourrez revendre (pour gagner du temps, prenez le contrôle d'une créature puissante comme la Maîtresse noire et faites sauter les portes qui gêneront les Lutins). Vous ferez de nombreux prisonniers qui viendront grossir votre armée en posant directement vos Monstres aux portes des salles où se trouvent des Héros.

Pensez que les Héros sont assez stupides dans ce niveau : généralement ils ne s'écarteront pas de leur patrouille ou de leur salle, sauf s'ils sont attaqués ou s'il y a des Monstres dans les parages. Si vous avez attaqué à un mauvais moment, vous pouvez généralement éviter le combat en prenant toutes vos créatures en main (faites-le directement à partir de leurs icônes).

Notez enfin que vous devez absolument éviter d'avoir des pertes au début de partie car vous n'aurez pas de Portail sous la main avant longtemps (celui ci se trouve au Nord **(8)** et sa position le rend quasiment inutile puisque vous aurez surement gagné avant d'y arriver).

Au fur et à mesure que vous prendrez des salles et obtiendrez des conversions, développez votre Donjon en créant des Antres, Couvoirs, Prison et Salles de tortures plus spatieux. Il y a une mine de Gemmes **(9)** mais comme le Portail, sa position la rend assez inutile. Par contre, prenez les Objets magiques **(10)** qui se trouvent à votre portée.

Comme souvent, il suffit de tuer le seigneur Keurpur **(11)** pour triompher mais n'espérez pas capturer tout le fort des Héros avant de le rencontrer : dès que le seigneur verra votre succès, il partira à votre rencontre pour tenter de vous arrêter. Bien sûr, il n'a aucune chance, surtout si vous mettez Horny dans la balance.

NIVEAU 17 :
"ANGÉLIQUE" - SÉLENE

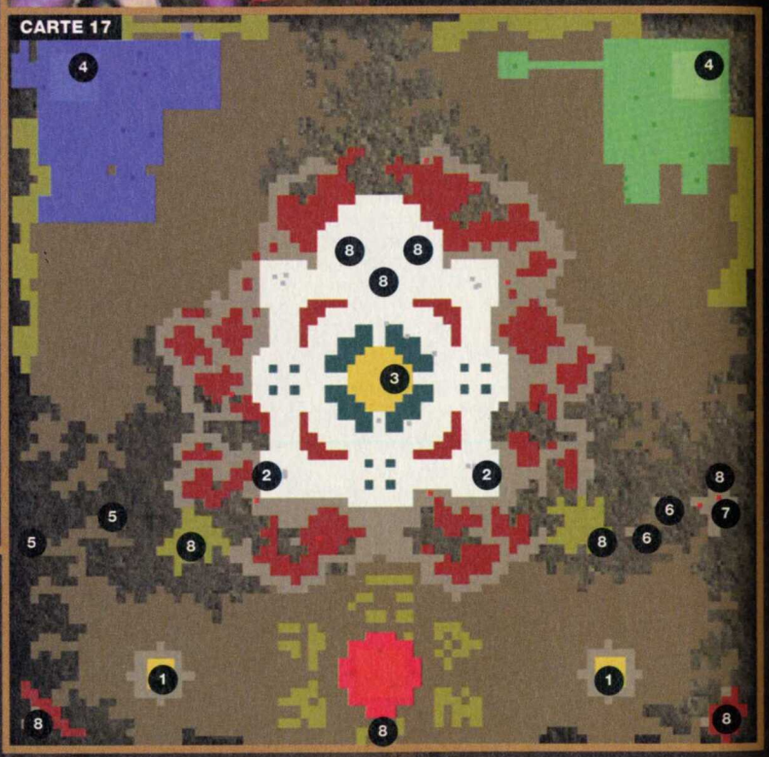
SAUVEGARDE Donjon17

NOUVEAUTÉS
Constructions : Temple
Créatures : Ange noir
Sorts : aucun
Pièges : aucun
Objets magiques : 9

Objectif principal : tuer les Gardiens Harkan et Carrion.
Objectif secondaire : massacrer vingt Héros pour rallier les Anges noirs et capturer le Temple.

Le fait que vous affrontiez deux Gardiens signifie une chose : il va falloir jouer vite. N'hésitez pas à faire davantage de Lutins pour construire votre Donjon, et dépenser l'or sans compter (enfin, presque). Faites tout de suite deux galeries pour rejoindre directement les Portails **(1)** à l'Ouest et à l'Est. Faites ensuite l'Arène, l'Antre, le Couvoir, la Bibliothèque et la Salle de tortures. Il faut absolument utiliser l'Arène pour gonfler rapidement la puissance de vos Monstres. En effet, vous devez aller vite car il faudra être le premier gardien à tuer vingt Héros (vous pouvez voir le compteur dans le coin gauche), ce qui vous donnera un bonus de dix Anges noirs parfois de niveau 10 ! Par contre, si vous n'agissez pas assez vite, ce sera l'un des deux autres Gardiens qui aura le bonus et vous aurez beaucoup plus de mal à gagner.

CARTE 17



Les Héros se trouvent dans les allées **(2)** autour du Temple **(3)** au centre de la carte. Lorsque vous avez une quinzaine de Monstres au moins de niveau 6 et de la magie en réserve, attaquez successivement les deux coins au Sud **(2)** pour tuer les premiers Héros qui ne sont pas trop puissants. Ensuite, il va falloir agir plus subtilement car les Héros que vous allez rencontrer en remontant vers le Nord sont plus dangereux. Le mieux est d'avancer lentement vers le Nord en essayant d'attirer les Héros à vous : dès qu'ils sont sur une case de votre Donjon, assommez-les avec le

sort Foudre et laissez vos Monstres les finir à terre. Vous verrez qu'avez cette méthode, cela va très vite. Si vous voyez que le combat tourne mal, n'insistez pas : repliez-vous en prenant vos Monstres en main et laissez-les souffler, quitte à les entraîner un peu plus dans l'Arène.
Une fois les vingt Héros tués, le niveau devient enfantin car les Anges noirs seront des alliés redoutables : vous pouvez raser chacun des deux Donjons **(4)** un par un et sans problèmes. Si jamais vous avez quelques difficultés, il y a deux mines de gemmes à l'Ouest **(5)**, deux générateurs de mana à l'Est **(6)**, des Monstres errrants **(7)** et des Objets magiques qui feront souvent monter l'expérience **(8)**.

NIVEAU 18 :

"FRATERNITÉ" - KÉRASION

SAUVEGARDE **Donjon18**

NOUVEAUTÉS
Constructions : aucune
Créatures : aucune
Sorts : Pluie de feu
Pièges : Anneau de feu
Objets magiques : 5

Objectif principal : Écraser le Gardien Nemesis.
Objectif secondaire : supprimer d'abord les Gardiens Faust et Fabius.

Vous voilà encore dans un niveau où vous devez affronter trois Gardiens : le puissant Nemesis **(1)** dans le grand Donjon au Sud et ses deux fils au Sud-Est **(2)** et Sud-Ouest **(3)**, qui sont beaucoup plus faibles. Ralliez le premier Portail **(4)** et faites une Arène pour entraîner vos Monstres (en plus, bien sûr, des classiques Antre, Couvoir et Bibliothèque). Une fois que vous avez des créatures de niveau 4 au moins, ralliez le second Portail **(5)** à l'Ouest. Vous récupèrerez au passage quelques nouvelles créatures **(6)**, mais cela signifiera aussi le début des hostilités des Héros **(7)**. Dans la mesure du possible, essayez de convertir ces Héros : cela vous facilitera la tâche par la suite.

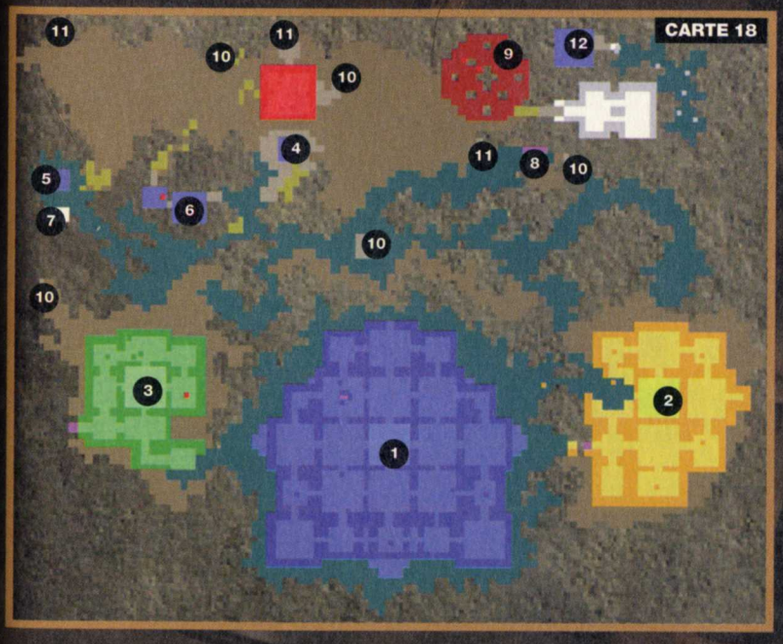
À partir de maintenant, les problèmes d'argent doivent commencer à devenir sérieux : remédiez à cela en exploitant les mines des gemmes à l'Est **(8)**. Vous aurez au passage également récupéré d'autres créatures errantes **(9)**. Vous avez aussi quelques Objets magiques **(10)** et des Générateurs de mana **(11)** qui vous permettront de gonfler votre puissance. Il y a enfin un Temple que vous pouvez prendre **(12)** mais attention aux nombreuses Fées qui le défendent. Vous voilà maintenant à la tête d'une armée puissante et votre Donjon tourne comme une mécanique bien huilée : il est temps d'attaquer votre premier Gardien. Attaquez celui au Sud-Ouest **(3)** : c'est de loin le plus faible. Prenez le contrôle d'une de vos créatures pour repérer le terrain jusqu'à son Donjon, puis construisez un pont de bois qui mène jusqu'à ses murs. Placez un drapeau de ralliement à côté de ses murs et prenez tous vos Monstres en main puis lâchez-les près de ce drapeau. Faites alors creuser à vos Lutins un des murs du Donjon ennemi, puis regardez la bataille en aidant vos Monstres avec des sorts de Guérison. Relancez ensuite un autre sort de Ralliement directement sur le Cœur ennemi **(3)** pour le détruire. Utilisez la même technique du Pont de bois et du Ralliement sur le Donjon Sud-Est **(2)**, en attaquant bien par le Nord car les autres zones sont mieux défendues. Il ne reste plus que le Donjon de Nemesis **(1)**. C'est un adversaire puissant et son Donjon est truffé de pièges : vous ne devez pas lui laisser le temps de souffler et votre attaque devra être décisive. Attendez d'avoir fait le plein de magie et lancez-vous à l'assaut. Visez directement le Cœur **(1)** du Donjon et surtout soignez vos Monstres avec le sort de Guérison

NIVEAU 19 :

"INTERCEPTION" - KARA MELMOUX

SAUVEGARDE **Donjon19**

NOUVEAUTÉS
Constructions : aucune
Créatures : aucune
Sorts : aucun
Pièges : aucun
Objets magiques : 6

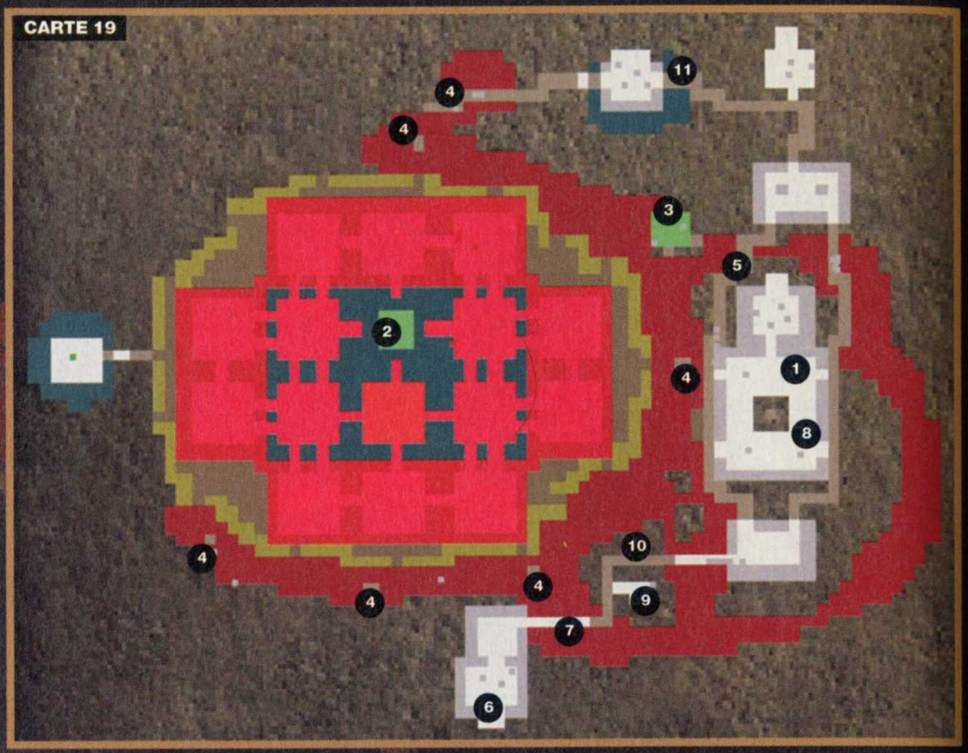


Objectif principal : capturer les trois Princes et les convertir.
Objectif secondaire : aucun des Princes ne doit mourir.

Ce niveau est assez subtil : vous devez capturer trois Princes qui patrouillent dans la forteresse à l'Est **(1)** mais au moindre signe d'alerte (c'est-à-dire quand l'un des Princes sera frappé par un monstre ou un sort), les Princes s'enfuiront : s'ils rejoignent la sortie, vous aurez automatiquement perdu.
Il va donc falloir jouer serré : prenez le portail au Nord **(2)** et faites les salles habituelles mais cette fois-ci en priorité le Casino pour attirer dans votre Donjon au moins une Crapule. Faites aussi une Prison et une Salle de tortures, elles vous serviront pour plus tard. Prenez ensuite le second

Portail **(3)** en construisant jusque-là un Pont de pierre : il y a quelques Elfes Archers mais ils ne sont pas bien dangereux et quelques Monstres s'en chargeront sans problèmes. Entraînez votre Crapule jusqu'au niveau 8 dans l'Arène et utilisez les divers Objets magiques **(4)** pour faire encore monter son niveau. Construisez alors un Pont de pierre pour rejoindre une des parties de la forteresse, disons la partie au Nord-Est **(5)**. Placez immédiatement votre Crapule au bout de ce Pont de pierre et détruisez le début du pont pour empêcher vos autres Monstres de venir dans la forteresse des Héros. Prenez alors le contrôle de la Crapule et arpentez la forteresse de part en part : vous devez tuer tous les Héros sauf les Princes et détruire les portes. Cela sera très facile car la Crapule peut se rendre invisible avec son second pouvoir et dès lors vous ne pouvez être attaqué. Prenez garde à ne pas frapper l'un des Princes ou bien vous perdrez à coup sûr ce niveau.
Une fois tous les soldats des Princes tués, ramenez votre Crapule dans votre Donjon et

CARTE 19



commencez à mettre des Lutins dans la forteresse ennemie (à partir de ce qu'il reste de votre Pont de pierre **(5)**) : ces Lutins vont conquérir tout le Donjon petit à petit. Beaucoup seront tués par les Princes mais cela ne pose aucun problème, il vous suffira de renouveler "le stock" avec votre sort Création de Lutins.
Surveillez maintenant la patrouille des trois Princes : l'un d'eux va jusque dans la salle au Sud **(6)**. C'est donc le Prince le plus facile à bloquer car il vous suffit de vendre une partie du Pont de pierre **(7)** que vous avez capturé pour empêcher ce Prince de fuir quand l'alerte sera donnée.
Pour le deuxième Prince, celui qui patrouille généralement dans le centre de la forteresse **(8)**, placez des Lutins un par un près de lui pour l'attirer vers la salle au Sud-Est **(9)** et vendez une partie du Pont de pierre à côté **(10)** pour couper sa retraite. Remarque : vous pouvez aussi prendre le contrôle d'un Monstre pour attirer ce deuxième Prince dans votre piège mais il faudra le laisser mourir car sinon, au moment où vous quitterez le corps du Monstre pour vendre le Pont de pierre, le Monstre attaquera le Prince, qui donnera l'alerte.
Il ne reste plus qu'un Prince, qui patrouille généralement au Nord. Prenez tous vos Monstres en main et lâchez-les à côté de lui. Assommez le Prince avec un sort de Foudre et laissez vos Monstres finir le travail. Vous devez absolument ramenez le corps de ce prince dans votre Prison (grâce à vos Lutins) et le soigner pour qu'il ne meure pas de faim.
Vous pouvez maintenant vous occuper un par un des deux autres Princes que vous avez piégés : placez à chaque fois tous vos Monstres à côté d'eux pour les assommer, puis faites des Pont de pierre vers votre Donjon pour que vos Lutins puissent ramener leur corps dans votre Prison et soignez-les.
Il vous reste maintenant une chose à faire : torturer les Princes. Prenez-les tous les trois et placez-les dans votre Salle de tortures. Attendez maintenant patiemment que les Princes soient convertis (cela prend parfois dix minutes, surtout si vous n'avez pas de Maîtresses noires pour accélérer la torture) en les soignant régulièrement pour éviter qu'ils ne meurent pas.
Lorsque les trois Princes sont convertis, vous avez gagné.

NIVEAU 20 :

"RÉGICIDE" - LEQUEUR

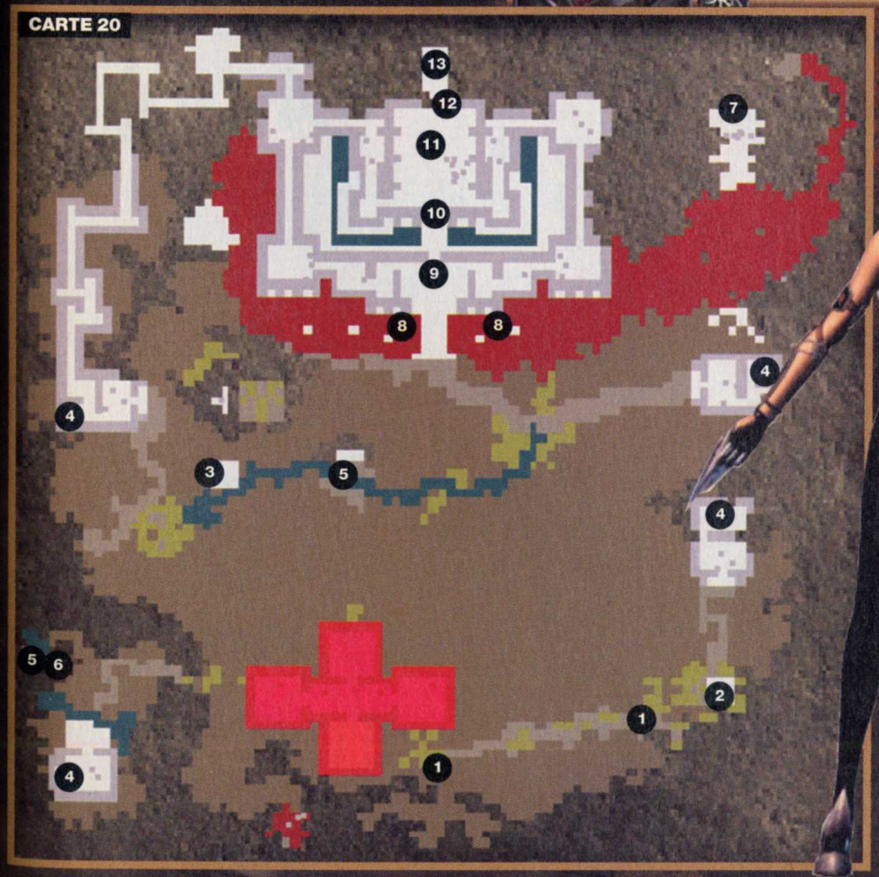
SAUVEGARDE **Donjon20**

NOUVEAUTÉS
Constructions : aucune
Créatures : aucune
Sorts : aucun
Pièges : aucun
Objets magiques : 1

Objectif principal : exécuter le roi Réginald et ouvrir la porte du royaume des Héros.
Objectif secondaire : couper la route des attaques des Héros, ou vous serez submergé.

Ce dernier niveau est bien évidemment difficile, surtout au début, car vous serez attaqué constamment par des Héros. L'astuce est de faire prisonniers ces Héros pour les convertir et accroître ainsi votre armée. Plus vous résisterez longtemps, plus vous serez puissant et moins vous aurez à craindre les Héros.
Vous aurez besoin de votre magie au début pour aider vos Monstres dans les combats grâce au sort de Foudre (c'est le plus efficace étant donnée la puissance des Héros). Dès le début, vous devez faire les salles suivantes : Arène, Couvoir, Antre, Bibliothèque, Salle de tortures, prison, Temple. Bien sûr, il faudra faire ces salles en fonction de l'argent disponible mais il y a un gros filon d'or vers l'Est **(1)** pour commencer.

CARTE 20



Ne vous laissez jamais déborder : au moindre signe d'attaque, prenez toujours tous vos Monstres en main et lâchez-les près des Héros.
Au fur et à mesure des conversions, vous devrez aussi agrandir votre Antre et surtout votre Couvoir. Il y a un second Portail à l'Est **(2)** qui vous permettra d'augmenter votre armée puis un autre au Nord-Ouest **(3)**.
Il est temps de détruire les Portails **(4)** des Héros qui vous assaillent depuis le début afin de retrouver la tranquillité. Détruisez les portes qui mènent à ces Portails et creusez tout autour d'eux pour les anéantir (remarque : avec le sort Séisme, vous gagnerez du temps en affaiblissant les murs). Vous pourrez aussi prendre le contrôle des générateurs de mana **(5)** et de l'Objet magique **(6)**. Cet Objet magique pourra vous servir quand vous affronterez le Roi Réginald.
Faites ensuite un pont de pierre pour rejoindre la mine de gemmes au Nord-Est **(7)**. Elle est bien défendue mais c'est une formalité maintenant, surtout si vous continuez bien à entraîner vos Monstres dans l'Arène.
Prenez ensuite le contrôle d'une Salamandre et détruisez les premières défenses de la forteresse des Héros **(8)**. Prenez le contrôle d'un autre monstre plus puissant (par exemple un Ange noir ou un Chevalier) pour détruire la seconde ligne de défense **(9)** et casser la porte de la salle centrale **(10)**. Laissez vos Lutins conquérir le Terrain jusqu'à cette porte puis lancez Horny d'ici **(10)** : normalement il se dirige droit sur le roi **(11)** pour le tuer. S'il n'y arrive pas du premier coup, recommencez en mettant aussi tous vos Monstres dans la bataille (lancez le sort de Ralliement au milieu de la salle où se tient le roi).
Lorsque le roi et ses hommes sont tués dans la pièce centrale, il ne reste plus qu'une chose à faire : laissez vos Lutins conquérir la salle centrale **(11)**, puis lancez une dernière fois Horny près de la porte au Nord de la salle **(12)** pour qu'il détruise les deux guerriers de pierre **(13)** et admirez alors la scène de fin.

NIVEAU SECRET 5

SAUVEGARDE

Secret5

Ce niveau est digne d'un Doom-like : vous devez empêcher des Lutins ennemis de capturer les salles de votre Donjon, ces Lutins arrivant par les quatre points cardinaux

(1). Prenez tout de suite le contrôle de la Salamandre grâce au sort Possession et tuez tous les Lutins (il y en a une vingtaine à peu près). Comme souvent, ce niveau est bien plus facile si vous ralentissez la vitesse de jeu à environ 30 %. Pour être efficace, faites une patrouille à la périphérie de votre Donjon, en tournant continuellement dans le sens des aiguilles d'une montre : c'est le meilleur moyen de ne pas louper un Lutin.

Et voilà, à peine a-t-on finis le jeu que Dungeon Keeper 3 est annoncé : regardez la bande annonce dans le menu principal ("bonus"). Mais en attendant, vous pouvez toujours faire les niveaux de "Mon petit Donjon" ou bien jouer contre l'ordinateur dans les niveaux escarmouches.

Jeff
Monkey3@club-internet.fr

3615 MUSICUp*

GAGNEZ
LES 10 CD DE VOTRE CHOIX
+ DES PLACES DE CONCERTS
(BEAUTIFUL TOY, GREAT WHITE/L.A. GUNS, MOON MARTIN, ASTON VILLA...)

CONCOURS À PARTIR DU 01/09/99
ÉGALEMENT : INFOS, ARCHIVES, AGENDA CONCERTS, CRITIQUES, GAGNEZ LE CD DE VOTRE CHOIX...

* 3615 : 2,23 F la minute

Gagnez le nouveau hit de Acclaim
SHADOW MAN
sur PC ou PlayStation
en jouant sur le
3615 ACCLAIM
ou le
08 36 68 24 68
3615+3668 : 2,23 F/mn • Concours organisé du 1er au 30/09/99

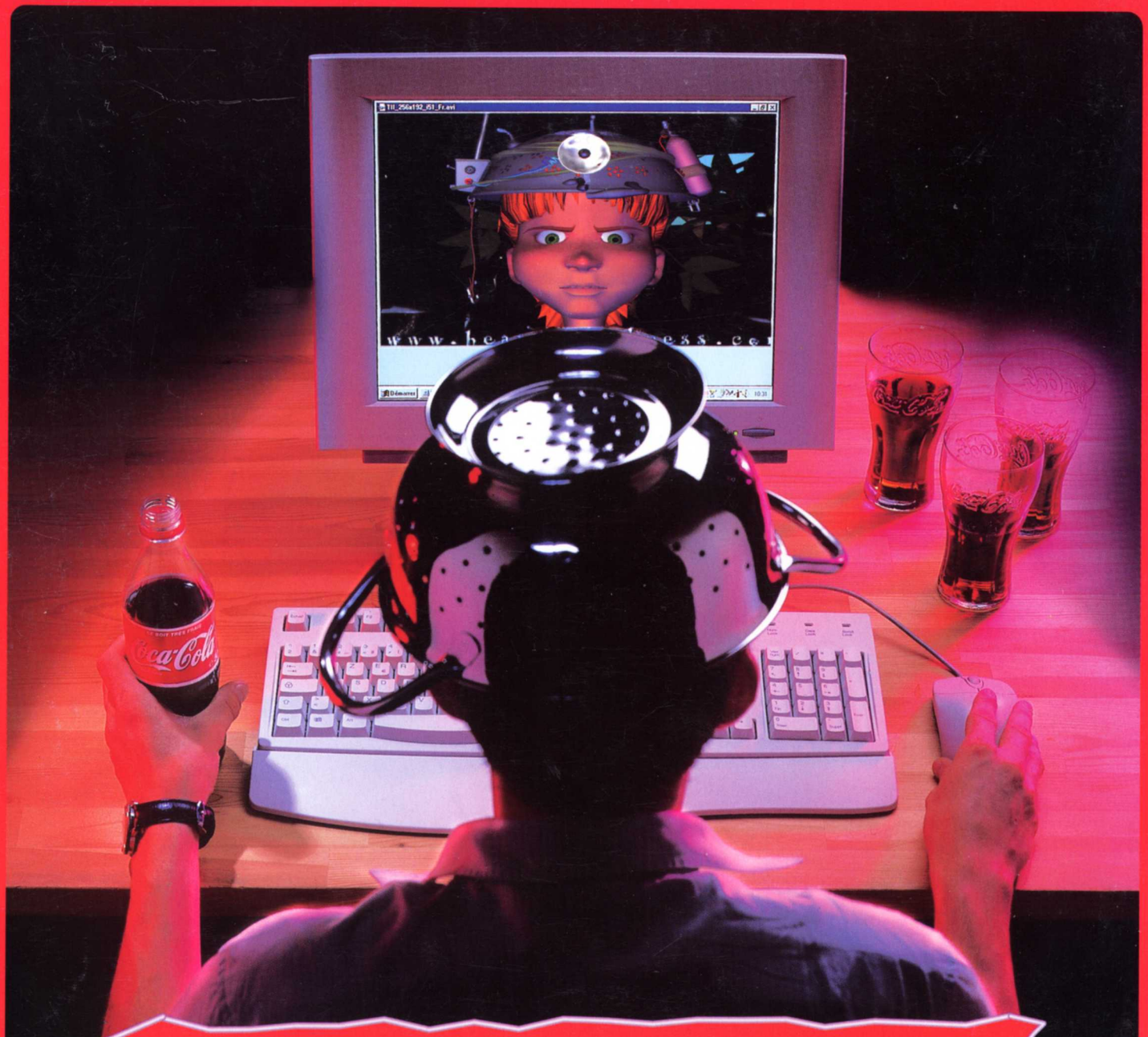
NOUVEAU

172 PAGES MAGAZINE
1 CD-ROM PC ET MAC
1 POSTER GÉANT

19F SEULEMENT

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DÈS LE 28 AOÛT

Coca-Cola® ne fournit pas la passoire...



...mais vous dévoile en exclusivité le making of* de Heart of Darkness

*les coulisses de la production

Pour 1 pack de Coca-Cola** (ou 2 packs de 6 boîtes) + 2 timbres,
découvrez dans le CD-Rom édition spéciale Coca-Cola®

- le making of
- 2 niveaux complets de jeu
- la bande annonce vidéo

et aussi : **61 jours d'abonnement à internet** offert par INFONIE
(Hors coût des communications téléphoniques locales)

Coca-Cola @lways connecté

Toujours connecté sur http://www.coca-cola.fr

**concerne : PET : 6x1,5 L - 4x1,5 L - 4x50 cl - Boîtes : 12x33 cl - IVP : 8x25 cl.

Coca-Cola est une marque déposée de The Coca-Cola Company

© 1999 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES